

SEPHIROT EN KINGDOM HEARTS

FINAL FANTASY XI
DOSSIER KLONOA
BIO HAZARD ZERO
KOF2000 & 2002
JOJO'S BIZARRE A.

DRAGON BALL Z



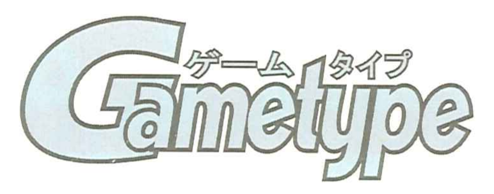
GAMETYPE Nº9 - 5 € / 832 PTAS



ASÍ ES LA ÚLTIMA ENTREGA DEL MEJOR RPG DE KONAMI

SUIKODEN III


LA REVISTA DE CÓMICS
WIZARD
100 PAGINAS.
3, 91 EUROS. (650 PTAS)
A TODO COLOR.
¿PUEDO IRME YA?
los mejores CÓMICS,
los últimos VIDEOJUEGOS,
todo sobre CINE



Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. Garcia, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Francisco Pérez A. "Los Pakos", Luis Retamal "Kim Kapwham", Manuel Sabatel "Dark Schneider ~Dash~", Néstor Rubio "Omega Clarens" y la colaboración especial de Laura Pérez "Palmer" y "Paniagua".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Octubre-Noviembre 2002
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!

¡Bienvenidos al mejor número de ***Gametype*** publicado hasta la fecha! Hay quienes dicen que nuestro número anterior fue el mejor, pero con este hemos decidido superarnos y en la redacción todos pensamos que lo hemos conseguido con creces. Para empezar se acabaron las páginas en blanco y negro, así que las hemos aprovechado para hacer más artículos. Por si fuese poco hemos reducido el tamaño de la letra en todos los artículos de *previews* y novedades hasta el mínimo, lo que nos ha permitido condensar todo al máximo y así meter un dossier de la saga ***Klonoa*** y una cantidad de reseñas exagerada.

Por cierto, como en la redacción siempre hemos alucinado con los "*fake*" que circulan por internet, en el número anterior decidimos ver cómo son nuestros lectores y cuánto se pueden extender las noticias y curiosidades falsas. Por ello metimos en el *CD* 3 *mp3* que supuestamente pertenecían a ***Metal Gear Solid 2 Substance*** y si le dais a las propiedades de cada canción veréis que no son realmente del juego (de hecho son del *anime* ***Read or Die***). Como es obvio, lo sabíamos y advertíamos en las propiedades. Nuestro plan es gastar una pequeña broma en cada número, por lo que este mes también hay algo que no es cierto, puede que en el *CD* o puede que en la revista. En el próximo número os diré lo que es ^_^.

Y nada más. Yo creo que el número, para hacerse como siempre en tan sólo 10 días ha quedado bastante bien, ¿verdad? Ya me contaréis.

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)



CONTENIDOS nº 9

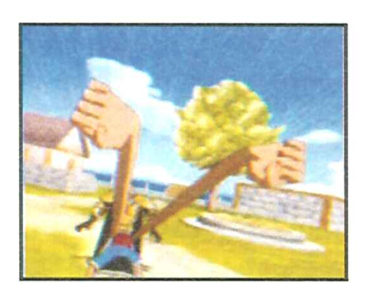
GAME CUBE

Square ha confirmado que el ***Final Fantasy Crystal Chronicle*** de **GameCube** saldrá en Japón en primavera del 2003.



Treasure ha anunciado que la versión del ***Ikaruga*** de **GameCube** no tendrá ningún nivel nuevo respecto al *arcade*, aunque si contará con nuevos modos de juego. Se espera que salga en Junio del 2003.

Bandai ha mostrado las primeras imágenes del ***One Piece Treasure Battle*** de **GameCube**. El sistema de juego será muy parecido al de las entregas de **PSX** aunque se incluirán más movimientos y un mejor manejo en los personajes. Podrán jugar un máximo de cuatro jugadores simultáneos.



Namco está realizando una nueva entrega de ***Mr. Driller*** para **GameCube** llamada ***Mr. DrillerLand*** y su salida en Japón está prevista para Noviembre del 2002. Podremos manejar a seis personajes diferentes y podrán jugar cuatro simultáneos en el *modo battle*. Tendremos la opción de conectar la **GameCube** a la **GameBoy Advance** para pasar datos entre este juego y el ***Mr. Driller A: Mysterious Bacteria*** para así desbloquear opciones ocultas en el juego.



PLAYSTATION 2

Square ha anunciado que la edición limitada del ***Final Fantasy XI 2002 Special Art Box*** (ilustrada por *Yoshitaka Amano*) se pondrá a la venta en Japón el 26 de Septiembre al precio de 7800 yenes y tan solo saldrán 50.000 unidades.

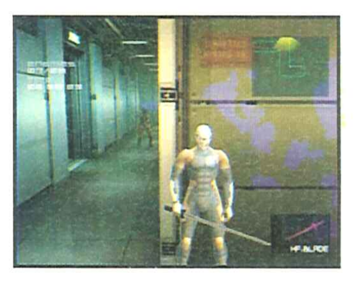


Chun Soft lanzará el ***Torneko's Great Adventure 3: Mysterious Dungeons*** para **PS2** el 31 de Octubre en Japón al precio de 6.800 ¥. Esta vez no sólo las mazmorras se generarán a random, si no que el mapeado (caminos, arboles, montañas...) y encuentros de enemigos variarán cada vez que juguemos. Deberemos ir viajando por diferentes islas para encontrar los *warp points* con los que cambiaremos de unos sitios a otros. Como en todos los juegos relacionados con la saga ***Dragon Quest*** podremos tener en el equipo un gran número de personajes que nos ayudarán en la aventura y lucharán junto al protagonista. Cada uno de estos personajes tendrá sus propias habilidades como dar vida, realizar magias, etc.



Sony está trabajando en un nuevo juego de **PS2** titulado ***Ghost in the Shell: Stand Alone Complex.*** Estará basado en la nueva serie de ***Ghost in the Shell*** que se va a emitir en Japón en Octubre del 2002. Esperemos que **Sony** realice un trabajo tan bueno como el que obtuvo con el juego de **PSX** basado también en esta obra de *Shirow*.

Konami ha revelado nueva información sobre su título más esperado, ***Metal Gear Solid 2 Substance***. Oficialmente se ha confirmado que tendrá 300 *VR Missions* y decenas de novedades como las insuperables misiones de misterio y poder manejar a ***Gray Fox*** por todas las zonas del juego.



Bandai lanzará el ***.Hack Vol. 2: Malignant Mutation*** de **PS2** en Japón el 19 de Septiembre al precio de 5800 ¥. Se podrá pasar la información almacenada en la *memory card* del ***.Hack 1*** a esta segunda parte. El aspecto gráfico no ha sufrido prácticamente ningún cambio.



Saldrán dos nuevos colores de **PlayStation 2**, *Memory Card* de **PS2** y *Dual Shock 2*. Estos nuevos modelos serán semi transparentes (es decir que se pueden ver las tripas de la consola y

FLASH NEWS

demás) y los dos colores elegidos son el azul y el negro.



GAMEBOY ADVANCE

Banpresto sacará para **GameBoy Advance** un *RPG* de la serie de *anime* ***One Piece***. El juego se llamará ***One Piece: Secret Treasure of Phantom Island***. Por primera vez el juego contará con personajes nuevos no aparecidos en el *anime*. Las batallas se desarrollarán por turnos y una especie de tablero dividido en cuadraditos indicará por donde nos podemos mover, como en la mayoría de los juegos de táctica.



Banpresto ha anunciado el ***Super Robot Taisen Original Generation*** para **GameBoy Advance**. Este juego es un remake de la primera entrega de esta interminable saga, aparecida ya hace bastante tiempo. El juego se pondrá a la venta en Japón el 22 de Noviembre al precio de 5800 ¥.



ESP está realizando para ***GameBoy Advance*** un juego de boxeo llamado ***Victorious Boxers: The Fighting***, basado en la serie de *anime* ***Hajime no Ippo***. El estilo de lucha es bastante parecido al que pudimos ver en el ***Super Punch Out*** de **Super Nintendo**. El juego saldrá en Japón el 28 de Junio al precio de 5800 ¥.



Tonkin House sacará en **GameBoy Advance** el ***Himekishi Monogatari ~ Princess Blue***. El juego es una novela de amor que cuenta la historia de un paladín novato que tiene que encontrar a la legendaria *Omoihime* (*Princesa del sentimiento*) para convertirse en el verdadero paladín. Junto con las siete chicas que aparecerán en el juego tendremos que defender el mundo de la destrucción. Saldrán a la venta dos ediciones (la primera edición será limitada y la normal). La primera edición vendrá con un *CD drama* con una historia no aparecida en el juego.



Namco sacará el día 25 de Octubre para **GameBoy Advance** el ***Tails of The World Narikiri Dungeon 2***. Los protagonistas *Fulio* y *Caro* cambiarán de profesión según el equipamientos que les pongamos, de este modo podrán ser guerreros, magos, arqueros, etc. Será uno de los juegos que mejor aprovechen el potencial de **GBA**.



DREAMCAST

Datem Polystar sacará a la venta ***Roommate Mami -Okusama wa Jyoshikousei- Director's Edition*** para **Dreamcast** el 21 de Noviembre. El juego es una Aventura basada en el *manga* publicado en la revista **Young Jump** semanal, ***Hiyoko Brand Okusama wa Jyoshikousei***, dibujado por *Hiyoko Kobayashi*. Esta versión de **DC** a comparación de la de **PS2** tendrá más imágenes, eventos e ilustraciones más sexys. El jugador será el profesor de la escuela *Takamine* y tendrá que pasar el último año en la escuela con su mujer *Mami*, quien es su propia alumna y tendrá que conseguir que nadie se entere de que están casados.

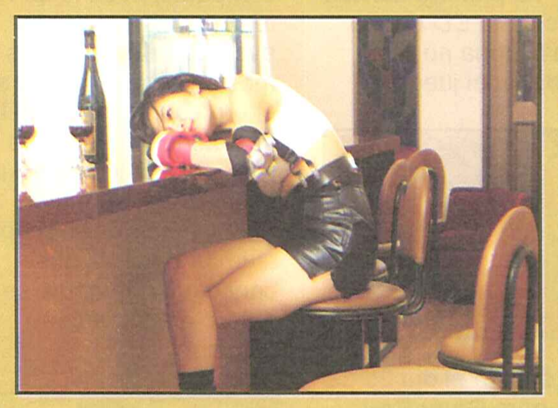


PC / WINDOWS

NEC lanzará el juego de ligoteo ***Mizuiro***. Sólo podremos elegir a una chica desde el principio y no podremos cambiarla, cosa rara en este tipo de juegos.



¡FINAL FANTASY PASA A LA TV COMO 4 ESPECIALES DE IMAGEN REAL!



Sobre estas líneas podéis ver una escena del primero de los especiales rodados, el de Final Fantasy VII (algo lógico al ser el primer juego 3D de la saga). ¿Creéis que Tifa logrará encontrar al desaparecido Cloud? El espíritu de la historia original al parecer se mantiene casi intacto.

¡Por fin lo que todos los fans de la saga ***Final Fantasy*** esperaban se ha hecho realidad! Cuando el pasado mes de Agosto la revista sobre TV japonesa ***TV Yomeuri Channel*** publicaba la noticia de esta nueva producción de **Square** lo cierto es que nadie en la redacción pudo contener su entusiasmo. Se trata de 4 películas especiales para *TV* preparadas para ser emitidas durante el próximo mes de Diciembre en las televisiones niponas.

Al parecer con este nuevo producto de imagen real pretenden recuperar parte del dinero perdido en la producción de ***Spirits Within***, que como sabéis sólo recaudó lo suficiente en Japón y España. **Square** tiene planeado lanzar estos 4 especiales en *DVD* durante la primavera del año próximo, así que estaremos muy pendientes para mandar a alguien hasta Japón y que nos traiga unas copias ^_^.

Cada entrega para *TV* se centrará en una de las 4 entregas ***Final Fantasy*** en *3D*, aprovechando el dramatismo y las historias de amor con que se dotó a cada una de estas partes, así como la popularidad alcanzada por sus protagonistas.

En principio desconocemos si aparecerán todos los personajes de cada juego, pero será un puntazo ver al tipo que se encargue de darle vida a *Barret* y, cómo no, toda una gozada poder ver en vivo al mismísimo *Sephirot*.

Sin duda os seguiremos informando en cuanto nos hagamos con nuevas imágenes o datos.



Tsukiko Usotsuki fue la elegida para interpretar a Yuna en el cuarto especial de TV, dedicado a Final Fantasy X

DIGI COMMUNICATION

Ya se puede reservar por correo (en Japón) el juego ***DiGiCharat DiGi Communication*** de **GameBoy Advance**, creado por la compañía **Broccoli**, que saldrá a la venta el 18 de Octubre. El juego consiste en una simulación de tienda real de *anime*, siendo el jugador el dueño de esta. Además de tener que controlar la tienda, habrá que hablar con los empleados de la tienda, que serán *Dejiko*, *Usada* y *Puchiko*.

Como sabrán los fans de ***Digi Charat***, esta serie de *anime* fue creada como promoción de la tienda **Gamers**, y ahora es una tienda como precisamente la **Gamers** lo que hay que montar.

Podremos enseñar palabras a las empleadas y ordenarles lo que tienen que hacer. ***DiGi Communication*** tendrá una duración dentro del juego de un año y ocurrirán eventos según las conversaciones que mantengamos.

Según el tipo de evento que consigamos jugaremos a diferentes mini juegos con las protagonistas de la serie.

También podremos intercambiar datos con amigos o jugar a dobles mediante el cable *link* de **GBA**. El diseño de personajes estará realizado por *Koge Dombo* y *Akio Watanabe*, los diseñadores originales. Si conseguís este juego a través de la página *web* de **Broccoli** os regalarán una bolsa para guardar la **GBA**. Imaginamos que tampoco vais a ser muchos... ^_^U



GALAXY ANGEL



Las cinco chicas de ***Galaxy Angel*** aparecerán en **PC** (***Windows***) el 22 de Agosto. ***Galaxy Angel*** es una serie de *anime* que se dio a conocer gracias al gran apoyo de un *Media Mix*. La versión **PC** de ***Galaxy Angel*** contará con historia original (no aparecida en el *anime*) escrita por *Ryou Mizuno* (guionista y creador de ***Record of Lodoss War***) y dibujado por *Kanan* (dibujante original).

Historia:

El imperio *Transvar* se ha mantenido en paz durante cientos de años, pero en el año 412 del imperio llegó un grupo armado y fue destruido. El grupo armado poseía una gran cantidad de tropas y aprovechando su potencia llegó hasta la capital. Dentro de esta caótica situación un comandante de vigilantes de la frontera llamado *Takuto* salvó al príncipe *Shiva*. *Takuto* deberá enfrentarse a estos grupos armados, dirigiendo a las chicas de la tropa *Angel*, para intentar recuperar el imperio.



Sistema del juego:

El juego se divide en dos partes diferentes, una de aventura y otra de estrategia. En la parte de aventura mantendremos conversaciones con los personajes y disfrutaremos de la historia. Los personajes están doblados por los mismos actores que participaron en el *anime* y los personajes nuevos del juego también estarán doblados. En la parte de estrategia tendremos que ir ordenando a las chicas en tiempo real las acciones que tienen que realizar ya que ellas serán las pilotos de la naves de combate. La escena de combate está realizada en un *3D* de alta calidad y se podrá cambiar de vista con el ratón.

El *opening* del juego está creado por **Mad House**, la misma compañía que creó el *anime* de esta serie y la canción principal, ***Eternal Love ~ Hikari no Tenshi*** (***Ángel de la luz***), está interpretada por *Mari Iijima*.

Saldrán a la venta dos ediciones limitadas. La edición limitada normal llevará un libro con la historia escrita por *Ryou Mizuno* con ilustraciones de *Kanan* y la banda sonora del juego en *arrange*. La versión super limitada vendrá en una caja con 2 ilustraciones posibles de 2 protagonistas, y además de lo que viene en la limitada normal tendrá una figura (pintada), una camiseta y pegatinas. El precio es de 8.800 ¥ para la versión limitada y 12.800 la super limitada.



TOUKON HEAT Y TOUKON INOKIDOU





Pacific Century Cyberworks Japan (**PCCW Japan**) sacará a la venta dos juegos basados en el famoso luchador de *Wrestling*, *Inki Antonio*. Uno de ellos aparecerá en **GBA** con el nombre de ***Toukon Heat*** y será un juego de acción, su precio será 5800 ¥. El otro juego, llamado ***Toukon Inokidou*** saldrá para **PS2** y será un *action-puzzle* al precio de 6800 ¥. Los dos juegos tienen prevista su salida para Diciembre del 2002.

Toukon Heat será un juego de acción en el que el protagonista *Hibito Ooba* se convertirá en un luchador enmascarado llamado *Heat*. Gracias a las enseñanzas de *Inoki* y su espíritu *Inoki-Izm* peleará contra los luchadores reales del grupo **Shin Nippon Pro Wrestling**. El manejo del juego es simple, para que los niños puedan jugar sin complicaciones, y aunque lo principal del juego es el *story mode* también podremos linkear la **GBA** y jugar a dobles con el personaje entrenado. El diseñador del juego es el *mangaka Kazuhiko Shimamoto*.

Toukon Inokidou es un *action-puzzle* en el que aparecerán los luchadores del **Shin Nippon Pro Wrestling**. El diseño de personajes será del *mangaka Kenji Hamaoka*. La forma de juego es estilo ***Tetris*** o ***Puyo Puyo***. Como suele pasar en estos juegos, cuando se haga una combinación de piezas, el personaje que llevemos realizará uno de sus golpes especiales, apareciendo en grande en pantalla para realizar el ataque. En los dos juegos se pueden conseguir *passwords* que servirán para introducirlos en la página oficial de *Inoki*. Al meter estos *passwords* en la *web* podremos participar en la compañía **Toukon**, consiguiendo objetos, personajes y pantallas nuevas para los juegos.













DEVIL MAY CRY 2



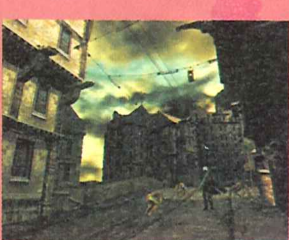
La segunda parte de este frenético juego estaba más que segura teniendo en cuenta el merecido éxito que obtuvo. ***DMC2*** se desarrollará esta vez en una gran ciudad aparentemente desierta, habitada únicamente por monstruos a los que *Dante* pondrá en su sitio de un trompazo. El aspecto del protagonista ha cambiado un poco, y así notaremos cómo la cara tiene ahora un aspecto bastante más basto (muy americanizado).

Se nota una mejora gráfica en muchos aspectos, como en *Dante*, que presenta muchos más detalles que en la primera parte, pero en otros aspectos como los incluídos en escenarios parecen haber sufrido un descenso de calidad, pues esos edificios planos no superan ni por asomo a los increíbles decorados de la primera entrega.

Dante tendrá movimientos nuevos como poder correr por las paredes y otra clase de ataques flipados.

Según el productor del juego *Tsuyoshi Tanaka* en la acción de las luchas la cámara se acercará bastante a los personajes para poder apreciar mejor los detalles.





GAMECUBE MODEN Y GBA COLOR

Los adaptadores de *moden* para **GameCube** están a punto de salir en Japón. Se trata de el *Modem Adaptor* (que será el modem normal) y el *Broad Band Adaptor* (que será para las conexiones de *cable* y *ADSL*). Saldrán a la venta el día 12 de Septiembre el *Modem* y 3 de Octubre el *Broad Band*, los dos adaptadores al precio de 4.400 ¥. En la misma página de Nintendo podremos también ver la información sobre ***Phantasy Star Online Episode 1&2*** (primer juego que utilizará el *modem*), que saldrá al precio de 6800 ¥, y un *pack* del juego junto al modem al precio de 9800 ¥. Por otra parte **Nintendo** sacará a la venta dos versiones nuevas de **GBA**, la plata y oro. El día de salida es el 27 de Septiembre al precio de 8800 ¥. Hasta ahora han salido 8 colores de **GBA**: Azul, blanco, violeta, rosa, negro, naranja, plata y oro.







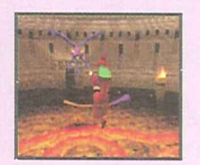
YU-GI-OH! LLEGARÁ A EUROPA EN GBA Y PSX



Konami anuncia la venta del juego ***Yu-Gi-Oh!*** en Europa. La presentación oficial se hará en Londres en el **ECTS 2002** que se celebrará en los días 29 al 31 de Agosto. Saldrán a la venta dos juegos basados en la serie de *anime*. Serán ***Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories*** de **GBC** y ***Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories*** de **PSOne**. Los juegos estarán traducidos al inglés y francés. También se lanzará el juego de cartas (reales) ***Yu-Gi-Oh! Trading Card Game*** en inglés, francés, alemán e italiano, y saldrá en fechas navideñas. ***Yu-Gi-Oh!*** Los juegos que van a salir ahora en Europa consiguieron muy buenos resultados Japón y Estados Unidos, así que al estar emitiéndose este anime en nuestro país (por **Canal Satélite Digital**) seguramente llegarán, pero no en español.







LA LEY 3037 PROHIBE LOS VIDEOJUEGOS

El gobierno de *Grecia* ha prohibido todo tipo de videojuegos, tanto los que funcionen en teléfonos móviles y consolas. En *Grecia* miles de turistas entraron en el país sin conocer esta ley y fueron multados con una gran cantidad de dinero e incluso con penas de detenciones de largo tiempo.
Según el artículo de la ley *3037* que aprobaron este Julio en *Grecia*, dicta claramente que se prohíbe llevar consolas que funcionen con *software* tanto en lugares públicos como en privados. Así, todas aquellas personas que sin saber esta nueva ley jugaron o llevaron consolas portátiles tuvieron que pagar multas que superaron en ocasiones los diez mil euros. Por eso está claro es que esta ley también afecta a las personas que vienen de fuera del país.
Según un comentario del embajador comercial de *Grecia* en *Londres* dijo: "*Si saben que están prohibidas las consolas, no deberían llevarlas. A los CiberCafés se les permite seguir con su negocio, con la condición de no permitir que se utilice ningún tipo de juego. En el caso de encontrar a clientes jugando a juegos como el ajedrez on-line se multará al dueño del ciber y la tienda será cerrara*".

El motivo de aprobar esta ley es evitar las apuestas ilegales. Según un periódico de *Grecia* los infractores serán multados entre 5.000 y 75.000 € y si no se paga dicha suma tendrá que ir a la cárcel entre 1 a 12 meses. Según este mismo periódico, la prohibición total de los videojuegos por parte del gobierno se inició por no saber diferenciar las máquinas ilegales de apuestas de las que son legales.

La comunidad de juegos en *Grecia* ha reaccionado de una forma muy confusa entre no poder creer lo que está pasando y una tremenda furia. La *web* **Gameland** (***http://www.gameland.gr/***) comenzó a anunciar esta noticia y se pusieron a recaudar firmas para intentar erradicar esta ley. La misma *web* también hace público los mensajes de ánimo que llegan del mundo y una traducción al inglés de esta ley.

La próxima semana se organizará el juicio relacionado con esta ley, que servirá de ejemplo a la comunidad de juegos de *Grecia* y ya se tiene planeado apelar en el caso de que la sentencia perjudique al mundo del videojuego.

"*Estamos intentando hacer una reunión de protesta sobre esta ley*", cuenta *Petros Tipis*, de la compañía de juegos **Reload Entertaiment**. Esta compañía tuvo que anular un torneo de juegos que tenía previsto celebrar durante el mes de Agosto.

El sector de juegos de *Grecia* tiene previsto llevar este pleito al *Tribunal de la Comunidad Europea*. Dijo también *Pitis* que por otro lado la mayoría de las personas de *Grecia* dudan bastante sobre esta nueva ley. Esta ley haría que se tuviera que prohibir hasta los juegos que vienen incorporados junto al sistema operativo ***Windows***, lo que deja claro que esta ley es demasiado injusta y fue aprobada de forma demasiado impaciente.
Por último, *Tipis* cuenta que este torneo que se iba a organizar era un torneo oficial para la elección del ***CPL Oslo 2002*** (***http://www.cpleurope.com/***) entre toda Europa, organizado por primera vez este año en *Grecia*.

Noticia sacada de: ***http://japan.cnet.com/News/2002/Item/020904-4.html***
En esta página recaudan firmas de petición contra este ley: ***www.petitiononline.com/comp5932/petition.html***
Aquí podréis ver esta noticia en inglés: ***http://zdnet.com.com/2110-1106-956296.html***

Star Fox ADVENTURES

La prestigiosa compañía RARE (tan unida a Nintendo como siempre) es la encargada de la realización de uno de los títulos de GameCube más esperados del momento.
Star Fox Adventures **posee increíbles gráficos, buenísima jugabilidad y una gran variedad de desarrollo de juego.**



En un principio este juego iba a realizarse para **Nintendo 64** con el nombre de ***Dinosaur Planet***, pero **Nintendo** decidió posponerlo ya que la salida de **GameCube** estaba próxima, idea que **RARE** aceptó con mucho gusto (me imagino que la **N64** se les quedaría corta). Gracias a esto se ha podido crear el título más ambicioso de **GameCube** tecnológicamente hablando. Esta entrega de la saga ***Star Fox*** no sólo se desarrollará al estilo de fases de naves (o en algunos casos tanques) si no que podremos manejar todo tipo de vehículos e incluso al propio *Fox McCloud* al más puro estilo ***Zelda 64***. De hecho esta parte del juego será la más importante y la que contará con más niveles, aunque las típicas batallas de naves con las *Arwing* estarán totalmente presentes y se desarrollarán de idéntica forma a las ya conocidas en las anteriores entregas.

Técnicamente este juego es impresionante y en él podremos ver efectos muy poco utilizados en otros juegos como el buen acabado del pelo que cubre al protagonista, efectos de luz y sombras en tiempo real, un avanzado sistema de movimiento facial realmente bien conseguido e incluso notar los cambios de respiración de *Fox* según su estado de cansancio. También podremos explorar bastos mundos *3D* ambientados en zonas tropicales plagadas de cientos de detalles, enemigos (algunos de ellos de gran tamaño) y gran cantidad de puzzles para resolver.

La forma de controlar al personaje principal es prácticamente la misma qua la ya utilizada en los ***Zeldas*** de **N64** y el de próxima aparición en ***GameCube***, es decir, que podremos saltar (automáticamente al acercarnos a bordes), correr, coger y mover objetos, engancharnos de cornisas, nadar, bucear, utilizar gran variedad de armas y el ya indispensable modo de *lock* con el que podremos figar el enemigo al que queramos derrotar para no perderlo ni un segundo de vista.

Uno de los puntos más fuertes del juego son los enemigos de final de fase que sin exagerar pueden llegar a tener cien veces el tamaño del protagonista principal, quedándose este como un insignificante punto en la pantalla.

Como personajes nuevos podremos encontrar a un triceratops llamado *Prince Tricky* que nos ayudará y al que podremos ordenar varias acciones diferentes, como la de buscar objetos ocultos escarbando en la tierra e incluso despistar a los enemigos para que así *Fox* pueda pasar por ciertos lugares. También conoceremos a *Krystal*, una chica que podrá ser manejada en ciertas ocasiones y que también ayudará a *Fox* en su aventura.

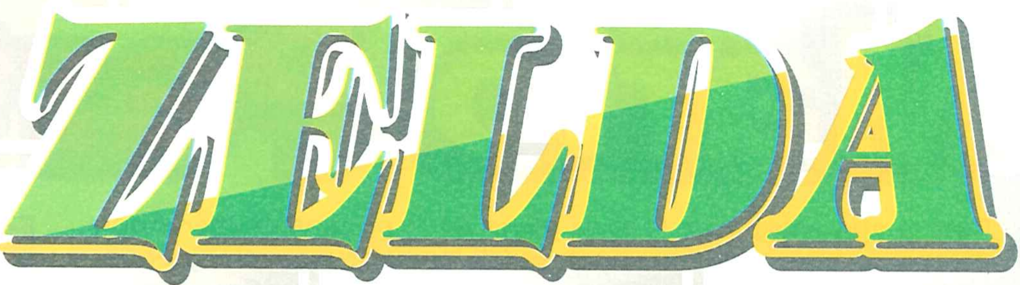
Star Fox Adventures será con toda seguridad de lo mejor de este año en el mundo de los videojuegos y su venta está prevista para Septiembre de este año, un mes que va a estar repleto de salidas de grandísimos juegos.





Fox McCloud será de nuevo el protagonista indiscutible de este ***Star Fox*** y como siempre estará acompañado de su inseparable equipo formado por *Slippy*, *Peppy* y el robot *Rob*, quienes ayudarán al protagonista en ciertos momentos del juego y sobretodo en las fases protagonizadas por las naves (aunque como suele pasar serán más un estorbo que otra cosa).

Artículo "*Star Fox Adventure*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



La apariencia gráfica de este *Zelda* ensimismó a todos los fans de la saga que unos meses antes vieron, en la presentación de la GameCube en el *Space World 2000*, un impresionante video de demostración del potencial de la consola en el que *Link* y *Ganondorf* luchaban demostrando múltiples efectos y poseyendo ambos personajes un aspecto muy realista. Pero Nintendo no tenía ni mucho menos en mente plantear esta nueva entrega de tal manera, por lo que nos sorprendió con un modelado de personajes y escenarios utilizando la técnica *cel-shaded* con la que todo pasa a tener un aspecto de dibujos animados.



De una manera u otra toda la esencia de la saga se encuentra totalmente en la nueva entrega, manteniendo los clásicos enigmas y el mismo modo de manejo que poseían las dos entregas de **Nintendo 64**.

Los comandos que se pueden realizar con cada botón del mando siguen presentes en pantalla, indicando de esta manera en cada momento qué acción podemos realizar, como por ejemplo empujar bloques, hablar, cubrirnos con el escudo o usar la espada.

Una de las novedades del juego que más destacan es la inclusión de movimientos faciales que dotan de bastante vida a los personajes, sobretodo a *Link*, ya que según lo que esté realizando cambiará la expresión de la cara (por lo que si está subiendo una cuesta pondrá cara de cansancio, si es sorprendido por un enemigo, si es dañado...).

A menudo en el juego *Link* tendrá que esconderse de los enemigos y pasar desapercibido para colarse en sus guaridas o simplemente para poder huir de ciertos lugares, algo que ya se vio un poco en el ***Zelda Majora's Mask*** de **N64** aunque en esta ocasión será mucho más común, dándole al juego un toque algo distintivo del resto de la saga, lo cual ya le hacía mucha falta.

Técnicamente este nuevo ***Zelda*** va a exprimir a la **GameCube**, aunque no lo parezca por el aspecto de sus gráficos infantiles, pero podremos disfrutar de cientos de efectos de luces, gigantescos enemigos, fluidos y perfectamente coordinados movimientos, efectos de partículas en explosiones, choques de espada y unos inmensos decorados a los que ya nos tiene acostumbrados esta magnifica saga.



En lo referente al sonido todos los poseedores de un equipo 5.1 podrán disfrutar del magnífico sonido *Dolby Pro Logic II* en tiempo real (es decir, toda una pasada que hará que la sintonía principal de la saga no parezca ni la misma).

Otro avance significativo de este juego es la posibilidad de que pueda ser disfrutado en una *TV* de alta definición (necesitando el cable apropiado de la **GameCube**), con lo cual los gráficos del juego ganarán una bestialidad.

Como se suele decir, **Nintendo** nunca hace juegos malos, pero esta vez está creando una auténtica obra de arte.
Ya sólo queda esperar a su salida en Japón, prevista para finales del año 2002, y en Febrero del 2003 lo tendremos en América. A nosotros nos queda un largo recorrido para poder disfrutar de uno de los mejores juegos que tendrá la **GameCube** sin duda alguna, pero lo esperaremos con ganas.

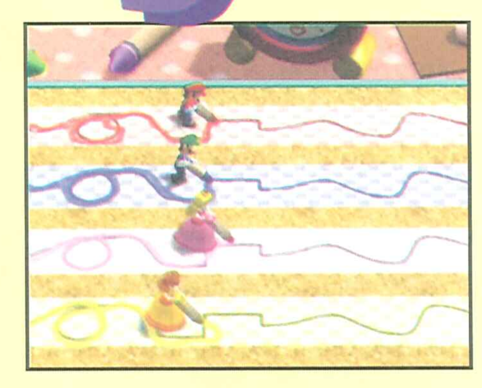
Esta vez la historia no tendrá nada que ver con la princesa *Zelda* (por lo menos en lo que se sabe por el momento) ya que *Link* se embarcará en esta aventura para rescatar a su hermana *Arilla* (¡¿*Link* tiene hermana?!), lo que no hace que la historia básica de la saga cambie mucho, pues todo se reduce a salvar a una chica que está secuestrada por un malo maloso (con excepción del ***Majora's Mask***).



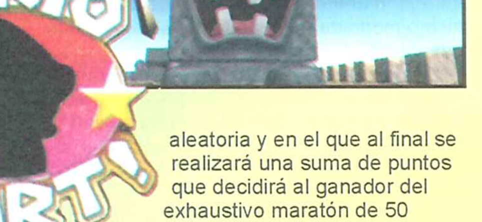
Articulo "*The Legend of Zelda*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

Mario Party 4

Esta cuarta entrega de la saga *Mario Party* pretende superar con creces a sus antecesoras, incluyendo muchos más mini-juegos, modos y poseyendo un más que evidente avance gráfico. Aunque en definitiva todo se reduce a ver cómo muchos personajes del mundo *Mario* se hacen pedazos unos a otros en las más imaginativas y adictivas pruebas vistas en cualquier juego de estas características.



Con la elevadísima suma de 50 nuevos mini-juegos es evidente que ***Mario Party 4*** es más que aconsejable para pasar un buen rato con los amigos, participando en torneos o simplemente jugando solo (aunque la gracia de esta clase de títulos es picarse con otras personas).



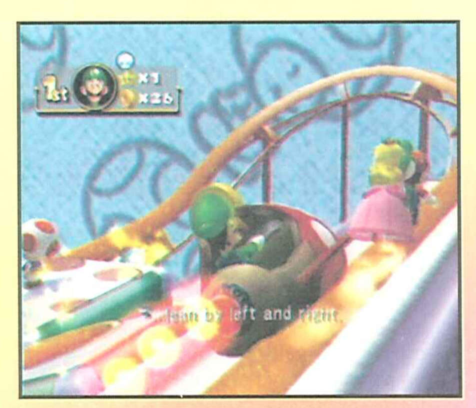
Los modos de juego son muy básicos, pero es destacable el modo *random*, en el que podremos jugar hasta cuatro personas a la vez pasando por todos los mini-juegos de forma aleatoria y en el que al final se realizará una suma de puntos que decidirá al ganador del exhaustivo maratón de 50 pruebas seguidas.

Cada mini-juego posee sus propias reglas pero en todos ellos existe un punto en común ya que cogiendo setas de poder podremos hacer a los personajes grandes o pequeños. Siendo grades tendremos más posibilidades de victoria en ciertas pruebas en las que se requiere fuerza y siendo pequeños tendremos ventaja en los mini-juegos de habilidad y rapidez e incluso podremos meternos por caminos ocultos sólo aptos para ciertos tamaños del personaje.



Todas las pruebas de ***Mario Party 4*** son muy buenas y divertidas pero por citar algunas de ellas destacaría una en la que tenemos que trazar una línea en un gigantesco papel utilizando ceras de colores y teniendo en cuenta el no salirnos del recorrido. Otra que está bastante bien es la de colar balones de baloncesto por multitud de canastas situadas en una pared con la dificultad de tener que encestar en las del color apropiado y teniendo que soportar a los compañeros tirandonos sus balones, que pueden desviar nuestros tiros. Otra prueba que destaca es la de saltar encima de unos bloques de gelatina que tendremos que ir aplastando poco a poco combinando los saltos de dos jugadores para ganar tiempo y aplastarlos con mayor rapidez.

Lógicamente no voy a mencionar las 50 pruebas del juego, pero es destacable que los programadores hayan sabido crear mini-juegos tan diferentes unos de otros tanto en el desarrollo como en la clase de habilidad que se tiene que utilizar, pues unos consistirán simplemente en aporrear el mando para conseguir terminarlos lo más rápidamente posible y en otras pruebas tendremos que



pensar muy bien lo que hacemos antes de pasar a la acción.

Aunque no estamos ante el titulo más esperado de **Nintendo** y su salida todavía no tiene fecha segura, ***Mario Party 4*** es una muy buena opción a tener en cuenta si nos gusta jugar en grupo, ya que para esto es sin duda el mejor referente que veremos en mucho tiempo.



Artículo "*Mario Party 4*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

CAPCOM
fighting all stars

Mucho tiempo llevaban callados los chicos de CAPCOM desde las últimas entregas de sus *Vs* más conocidos. Indagando por la tercera dimensión de la lucha, y con juegos tan mediocres (pero adictivos) como los *Street Fighter EX* y cía, nos llega esta nueva apuesta de la compañía nipona con nuevos personajes, nuevos aires y viejos conocidos en un juego de lucha que, de tener una buena jugabilidad, promete hora de diversión a costa de los personajes de CAPCOM más conocidos por los fans de sus principales sagas.

Los días 19 y 20 de Septiembre el público japonés podrá disfrutar de una demostración del juego en una máquina recreativa (no está confirmado el lugar), ya que por ahora no se ha desvelado cuál será la plataforma doméstica escogida para su conversionado. Viendo lo que nos ofrece **CAPCOM**, manejaremos personajes perfectamente modelados y detallados en un pulido entorno 3D en el que no faltarán giros de cámara y buenas vistas, como solo la compañía sabe hacer.

Como opciones principales de un juego *vs* como es, por ahora sabemos que existe el modo para dos jugadores (no se descarta algún que otro modo más cuando sea conversionado) y la opción de escoger a personajes clásicos y ya confirmados de la compañía como son *Ryu*, *Chun Li* y *Nash* (saga ***Street Fighter***), *Strider Hiryu* (no necesita presentación) y el esperado *Mike Haggar* (saga ***Final Fight***). Junto a estos personajes nos encontraremos toda una tropa de personajes nuevos como una chica rubita llamada *Ingrid* o el chulo *D.D*, con cierto parecido a cierto personaje de **SNK** con cierto guante raro.

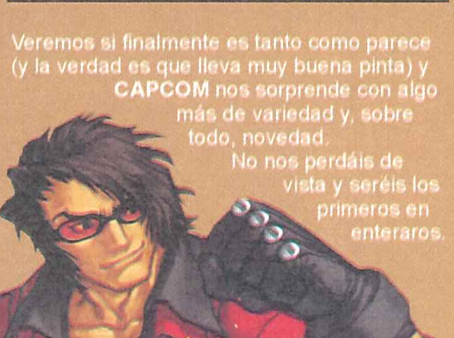
Dejando esto de lado, nos toparemos con una extraña "historia" (para un *dreammatch* raro como va a ser éste no puede haber mucha historia lógica) en la que algo tiene que ver unos extraños símbolos que representan a diversos dioses que utilizan algunos personajes; como es el caso de los dos mencionados antes. En este caso *D.D* tiene poder *Thundergod* e *Ingrid* de *Eternal Goddess*.

Como curiosidad, cabe decir que las ilustraciones están realizadas por *Senri Kita*, otro ex-ilustrador de **SNK** que abandonó el barco cuando vio que se hundía.

A partir de aquí las conjeturas que nos hacemos hasta que salgan más datos son las siguientes: ¿Algunos de nuestros míticos personajes llevarán ocultos los poderes de algún otro dios? ¿Qué otros personajes nos esperan? ¿Quién y cómo será el jefe final? ¿***Playstation 2***, ***X-Box*** o ***Gamecube***? Sin duda alguna, una gran noticia de la que todos los amantes de los *Vs* nos alegramos, después de tanto ***CAPCOM vs lo-que-sea***.



Veremos si finalmente es tanto como parece (y la verdad es que lleva muy buena pinta) y **CAPCOM** nos sorprende con algo más de variedad y, sobre todo, novedad.
No nos perdáis de vista y seréis los primeros en enteraros.







D.D.

Artículo "*Capcom All Star*" por Clarens (*rugal@megamultimedia.com*)

SHINOBI

Parece que Sega está dispuesta a retomar sus viejas glorias y lógicamente no se podía olvidar de uno de sus mejores juegos de todos los tiempos. *Shinobi* vuelve con bastante fuerza, aunque no con toda la que se desearía.



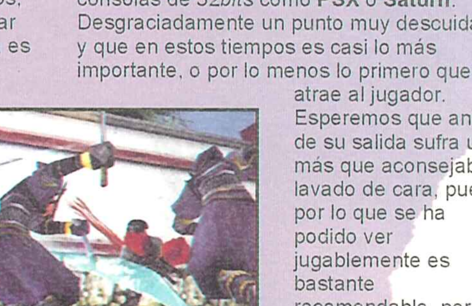


La acción se desarrolla en un Tokyo algo avanzado en el que seremos miembros del más poderoso clan japonés, llamado *Oboro*.

El personaje principal será *Hotsuma*, un experto *ninja* capaz de realizar todo tipo de acrobacias como dar saltos gigantescos, doble salto, lanzar *shurikens*, engancharse en las paredes, realizar varios tipos de combos, desaparecer momentáneamente para pasar totalmente desapercibido ante el enemigo, es decir, poco que ver con las anteriores entregas.

La acción del juego es totalmente frenética y rapidísima, aunque los gráficos se quedan bastante cortos en comparación a otros juegos de similares características como ***Devil May Cry***.

Los escenarios y el entorno 3D no destacan mucho y estando bastante faltos de detalles y los personajes han quedado bastante mal acabados. Incluso el protagonista, aun teniendo un diseño muy conseguido, no posee prácticamente detalles y las manos y pies son demasiado cuadrados. En cierta manera recuerda a juegos de consolas de 32*bits* como **PSX** o **Saturn**. Desgraciadamente un punto muy descuidado y que en estos tiempos es casi lo más importante, o por lo menos lo primero que atrae al jugador. Esperemos que antes de su salida sufra un más que aconsejable lavado de cara, pues por lo que se ha podido ver jugablemente es bastante recomendable, pero en lo que se refiere a los gráficos tendrían que ser bastante mejorados.



NINJA GAIDEN

Tecmo poco a poco se está convirtiendo en una de las compañías de videojuegos que mejor utilizan las consolas para las que programan, hecho más que demostrado con el *DOA3* y el *DOA Xtreme Volley* de próxima aparición. Por ello este *Ninja Gaiden* era de esperar que poseyera una gran calidad técnica, y de hecho así va a ser.

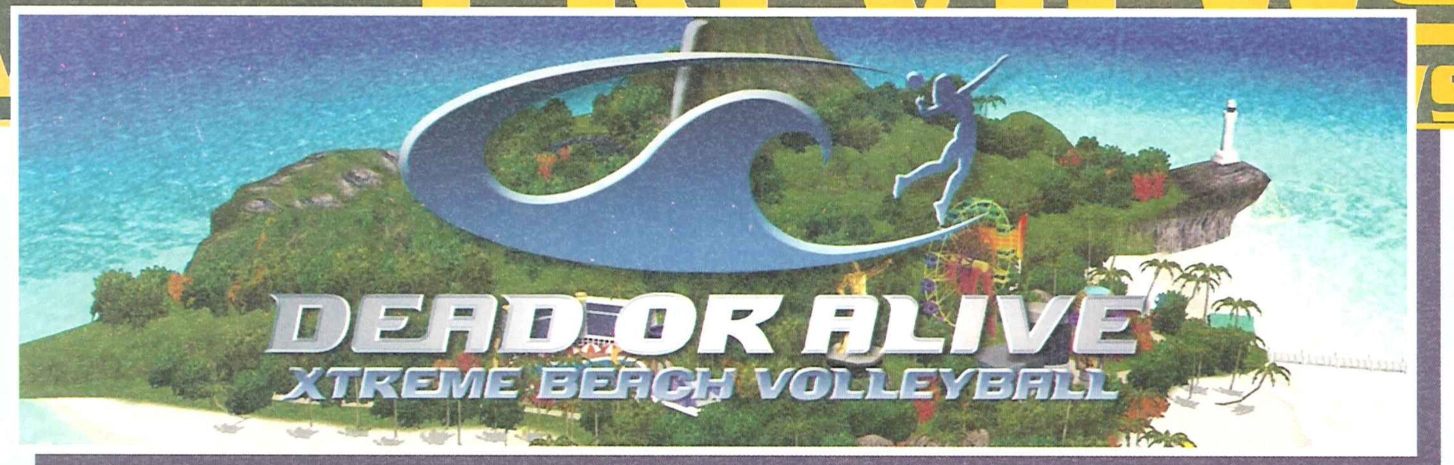
De nuevo el protagonista de este ***Ninja Gaiden*** será *Ryu Hayabusa* que, armado de los clásicos *shurikens* y su *katana*, deberá superar los diferentes niveles del juego.

Aunque el **Team Ninja** no ha desvelado prácticamente nada sobre este juego, es apreciable que poseerá unos impresionantes gráficos, los que no llegan al nivel de los vistos en el ***DOA3***, lo cual se hace algo raro ya que ver al protagonista con unos gráficos algo peores que los que poseía en el ***DOA3*** es bastante curioso. De todos modos se llega a comprender, pues en un juego de acción como este no se puede invertir todo el potencial de la consola en los personajes, ya que muchos otros elementos tienen que estar presentes, como enemigos y escenarios.

El estilo de juego se podría decir que es una mezcla entre el mítico ***Final Fight*** de **Capcom**, (es decir avanzar derrotando a base de combos a los enemigos) y un estilo plataformero definido, más que nada, por una altísima dificultad.



Artículos "*Shinobi*" y "*Ninja Gaiden*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



No faltó mucho para que **Tecmo**, después de que **Sega** lanzase su espectacular ***Beach Spikers,*** se decidiese a seguir explotando la bella feminidad de las luchadoras de ***Dead or Alive*** en un nuevo juego de voleibol playa. Parece ser que los usuarios de **Xbox** serán por el momento los únicos privilegiados en disfrutar de estas curvilíneas deportistas, las cuales están causando muchísimo revuelo acerca del posible toque erótico que puede conllevar el programa... sólo podéis ver las imágenes que corren por la red y pensad lo que queráis.

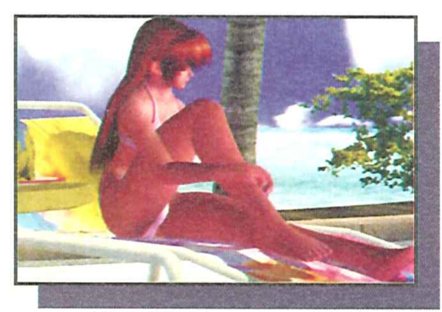
Tecmo ha definido esta nueva experiencia jugable como "*fantasy sports simulation*", por aquello de que además del volley playa, ***Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*** estará repleto de minijuegos, retos y demás detalles lúdicos que alargarán su vida, al más puro estilo del *World Tour* de ***Virtua Tennis***. Por si fuera poco, como juego de voleibol **Tecmo** está poniendo toda la carne en el asador para conseguir un *arcade* sencillo de manejar y difícil de dominar, o lo que es lo mismo, adicción en estado puro.

Un *engine* muy similar al que usaba ***Dead or Alive 3*** hará que ***DOAX*** lleve a sus límites el poder gráfico de la consola de **Microsoft**. Se ha usado una ingente cantidad de polígonos para recrear a cada una de las chicas, poniendo especial énfasis en que en ningún momento se denote su procedencia vectorial (o sea, que los pechos se vean lo más redondito posible, vaya ^_~). Y los escenarios destilan una belleza playera idóneamente veraniega, con hermosos decorados siempre situados en la paradisiaca isla donde se desarrolla el juego.



Aquí las bellas luchadoras de ***Dead or Alive*** demostrarán que saben hacer otras cosas más sociables, aparte de romperle los piños a sus amigas. Dos contra dos, se las verán en la arena mostrando una jugabilidad muy a la del estilo del reciente ***Beach Spikers*** (que podemos ver en **GameCube**), aunque habría que matizar que la práctica mayoría de los juegos de volley tienen un sistema de juego similar (¿alguien se acuerda del divertido ***Beach Volley*** de **Ocean**?).

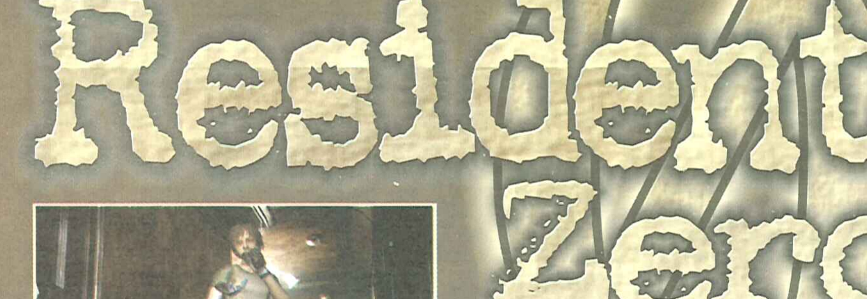
No sólo encontraremos un efecto en la arena tan o más espectacular que el que pudimos ver en el juego de **Sega**, sino que además *Tina*, *Kasumi* y compañía estarán realizadas con una perfección que a más de uno le quitará el hipo (llama la atención la realista física -¡ejem!- pectoral).



Es una pena, porque el oportunismo de este título desaparecerá con la llegada del otoño-invierno, que es cuando se estima su fecha de salida. ¿Qué digo oportunismo? El público siempre está dispuesto a recibir un juego de calidad, y sin duda alguna ***Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*** posee todas las virtudes para serlo. Tal vez se le esté dando un bombo excesivo por el hecho de que **Tecmo** "se pase" usando a sus chicas, cosa que por otro lado no deja de ser cierto... pero se está yendo demasiado lejos y se cae en el tópico de pensar por encima de todo que estamos ante un juego erótico antes de ver la realidad, que no es más que un grandísimo *arcade* de volley playa. Nada más lejos de la verdad. Algo picante, eso sí ^_~.



Resident Evil Zero




Desafortunadamente Capcom ha defraudado a todos los seguidores de la saga *RE* con la noticia de que las ediciones de GameCube de las entregas segunda y tercera no van a ser rehechas como ya ocurrió con la versión de GC de *Resident Evil 1*. Aunque sí que podremos disfrutar de otra super producción gráfica que nos brindará esta nueva entrega de la saga, llamada *Resident Evil Zero*, que como muchos sabréis se desarrolla según la linea temporal de la historia de *RE* antes que todos estos.

Los protagonistas serán dos, la conocida *Rebecca Chambers* aparecida en ***RE1*** y *Billy Coen*, un robusto hombre lleno de tatuajes. Como siempre los dos protagonistas tendrán que sobrevivir al ataque de los zombies y demás enemigos, pero con la particularidad de desarrollarse casi toda la acción del juego en un tren en marcha (ya no saben qué lugar escoger).

El nuevo protagonista, *Billy Coen*, es un ex *Navy Seal* y muy acertadamente no posee en absoluto el aspecto típico de los protagonistas a los que estamos acostumbrados, si no que tiene un brazo lleno de tatuajes, el pelo largo y va vestido con una camiseta de tirantes, unos simples vaqueros y un aspecto bastante amenazador. De todos los protagonistas de esta saga, personalmente me quedo con este.
Sin duda la principal novedad que presenta el juego es la total cooperación de los dos protagonistas, los cuales podremos manejar simultáneamente, ya estén los dos en la misma habitación o en lugares diferentes. La mecánica utilizada para realizar esto es muy sencilla pero a la vez efectiva, ya que manejaremos a uno de los personajes con el *stick* analógico y el otro con el *stick C* con lo cual podremos controlarlos a la vez sin demasiados problemas. A base de ordenes tales como: sigueme, espera, ataca, etc... podremos indicar al compañero lo que queremos que haga. Incluso muchos de los puzzles del juego tendrán que ser resueltos utilizando a los dos personajes simultáneamente. Si por ejemplo dejamos a un personaje demasiado tiempo sólo en una habitación, pongamos que fuese *Rebecca*, se puede dar el caso de que de pronto oigamos un estremecedor grito de auxilio y al pasar la acción a la chica, veremos cómo le está mordiendo un zombie en el cuello. Esto sin duda sube bastante la tensión del juego, que nos obliga a estar pendientes de dos situaciones diferentes a la vez.

El sistema de almacenamiento de *items* también ha sufrido bastantes cambios a mejor entre los que destaca que podremos intercambiar armas y objetos entre los dos personajes e incluso podremos mandarlos por mecanismos del tren de una habitación a otra donde se encuentre el personaje que lo necesita. Desgraciadamente el manejo de los personajes sigue siendo totalmente robótico, algo que parece no importarle demasiado a **Capcom** ya que no hacen nada para remediarlo (y es que la gente ya está demasiado acostumbrada a este tipo de manejo).





Gráficamente nos encontramos con una delicia para nuestros ojos compuesta de un entorno renderizado lleno de miles de detalles y movimiento, como por ejemplo el traqueteo del tren, efectos de luces y sombras provenientes del exterior y que se filtran por las ventanas, una muy conseguida lluvia que podremos apreciar en las zonas abiertas del tren y un sin fin más de detalles. Quizás el punto más fuerte del juego.

Los personajes están realizados en *3D* con un realismo impresionante, superando incluso a lo visto en el ***RE1*** de **GC** que ya era muy, pero que muy difícil de igualar. A *Coen* se le notan perfectamente todos los músculos del cuerpo y en acciones como las de disparar se mueve con un realismo muy conseguido (nada que ver con acciones tales como girar, que son demasiado rígidas e irreales). A *Rebecca* se le pueden apreciar cientos de detalles en la ropa, que es algo más compleja que la de *Coen*.

Aunque todavía no tiene fecha de lanzamiento, ***Resident Evil Zero*** será seguramente el mejor horror game de la **GameCube**, ya que otros títulos de gran calidad como ***Silent Hill 3*** al parecer no podrán ser disfrutados por los usuarios de la gran consola de **Nintendo**.

Artículo "*Resident Evil 0*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

THE DOCUMENT OF METAL GEAR SOLID 2

Todos los fanáticos de *Metal Gear Solid 2* estábamos esperando el *making of* "de verdad" de este espectacular juego. Lo que no podíamos esperar es que fuera tan completo como el que está a punto de salir al mercado en Septiembre de este año con el nombre de *The Document of Metal Gear Solid 2*.







El formato elegido ha sido un *DVD* interactivo para **PS2** en el cual y según **Konami** podremos tocar y controlar todo lo que queramos a nuestro antojo. Por suerte no han caído en el error de realizar un *making of* que se centrase en mostrar a base de videos los diferentes procesos del juego por lo que, muy lejos de esto, ***The Document of MGS2*** nos da la total libertad de ver paso a paso los diferentes métodos de realización del juego, escenas desde todos los ángulos, conversaciones, trucos de programación, diseños utilizados y no utilizados y un larguísimo etcétera que paso a comentar.

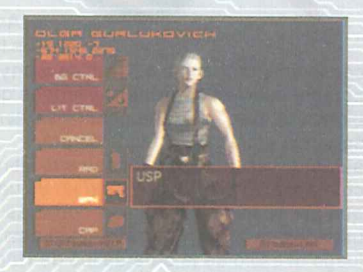
Podremos admirar todos los modelos *3D* del juego, tanto a la totalidad de los personajes como a todos los lugares por donde pasamos en el juego. Por ejemplo, podremos seleccionar a *Raiden* y ver su modelo *3D* de cuerpo entero o realizar zoom a la zona que queramos, girarlo, ponerlo de la postura que queramos y sujetando cualquier arma u objeto que pueda tener en el juego, como por ejemplo la espada. También podremos cambiar el color de cualquier elemento del personaje, como la ropa, pelo, ojos... Tendremos la posibilidad de enfocar al modelo *3D* con diferentes intensidades de luz e incluso cambiar la posición de esta para poder iluminar exactamente el lugar que queramos. Si estamos viendo escenarios podremos elegir qué clima queremos en ese momento, como por ejemplo soleado, lluvioso, con niebla, encender o apagar las luces que haya en dicho lugar, e incluso modelos *3D* tan inmensos como el barco visto desde fuera podremos apreciarlo de una sola pieza, teniendo la posibilidad de acercarnos totalmente al punto que queramos.

Una de las mejores opciones de este *DVD* interactivo es la posibilidad de ver todas la escenas pregrabadas del juego desde el ángulo que queramos, parando la imagen, ralentizándola, acelerándola, girándola en cualquier dirección, realizar *zooms* en movimiento o en pausa... es decir, poder hacer lo que nos dé la gana. De esta manera apreciaremos los trucos que se utilizaron para crear ciertas escenas, los cuales lógicamente no se pueden ver en el juego, como por ejemplo ciertos reflejos que en realidad no son más que otro modelo *3D* superpuesto sobre el principal, cambios de ropas o armas en los personajes e incluso ver a *Raiden* totalmente desnudo en la sala de torturas.

Como si de un libro de ilustraciones se tratase, podremos ver todos los dibujos de los personajes a color, bocetos, estructuras de las habitaciones, ilustraciones exclusivas y algunas que sólo aparecen segundos en el juego. También diferentes aspectos de los personajes y los cambios que han sufrido hasta llegar a tener el aspecto que todos conocemos y un completo *storyboard* de todo el juego. Todo un lujazo que demuestra con creces que estamos ante uno de los mejores *making of* interactivos creados hasta la fecha.

También podremos acceder a una completa base de datos en la que podremos comprobar qué técnicas se utilizaron para la programación del juego, creación de efectos, efectos sonoros, inteligencia artificial de los enemigos, las diferentes texturas utilizadas en cada momento, movimientos de los personajes y de las cámaras y un sin fin de trucos más de programación con los que según **Konami** podremos programar nuestro propio ***MGS*** (lo dudo mucho...).

Podremos entrar en un menú en el que a modo de pistas de audio oiremos todas las músicas del juego, aunque lo realmente interesante de esta opción es que podremos mezclar las músicas, como por ejemplo pasar de la sintonía del modo de alerta al de evasión sin ningún corte entre la dos músicas. También podremos cambiar acordes, acelerar y disminuir el ritmo (es decir, una total flexibilidad que no ofrece ni mucho menos un reproductor normal de *CDs*).

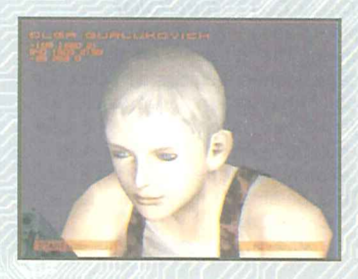


Si todo esto os parece poca cosa, también podremos ver todo el *planning* del juego realizado por *Hideo Kojima* (aunque al ser páginas originales realizadas por *Kojima* sólo podremos verlas en japones).

El *script* completo que utilizaron los actores de doblaje en sus sesiones y comprobar cómo doblaron a cada personaje. Todo lo que el grupo de *Hideo Kojima* pensó y realizo para llevar adelante ***MGS2***.

Comprobar paso a paso cuál fue el desarrollo del juego en sus más de 3 años de proceso.

Una extensa colección de fotos realizadas por el equipo de *Hideo Kojima* en New York en las que podremos ver muchos de los escenarios utilizados en el juego. Una completa colección de todos los pósters, dibujos promocionales, merchandising, figuras... es decir, todo lo que esté relacionado con el juego y muchísimas cosas más que hacen de este ***The Document of Metal Gear Solid 2*** un producto totalmente indispensable para todo seguidor de esta magnífica saga.



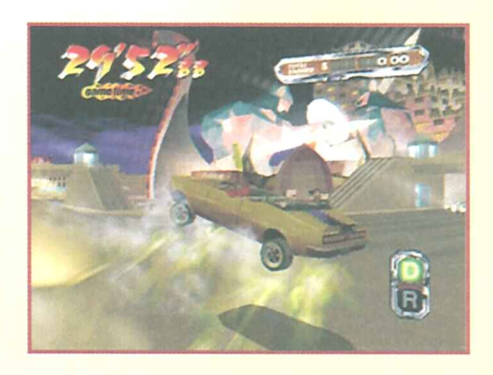


Artículo "*The Document of Metal Gear Solid 2*" por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

Crazy Taxi 3 High Roller

Conducir un extravagante taxi como locos se ha convertido en un hábito de las consolas de nueva generación. Si bien el mito nació en la placa Naomi y su hermana Dreamcast, Sega ha llevado Crazy Taxi a todos los sistemas habidos y por haber.

Acclaim hizo los honores con la versión para la 128*bits* de **Sony** y el potente cubo de **Nintendo**, mientras que la blanca de **Sega** pudo también disfrutar de una segunda entrega de la loca saga automovilística mientras daba sus últimos coletazos. Si bien ***Crazy Taxi*** no es un título que por sí solo suela vender consolas, los usuarios de **Xbox** esperaban con ansia un juego al estilo de la obra de los de **Hitmaker**. Dicho y hecho, **Sega**, con su política multisistema ya del todo asentada, regala a los usuarios de la gran caja de **Microsoft** un nuevo capítulo de los taxis locos de *Kenji Kanno*.



Crazy Taxi 3 High Roller nos hará recorrer nuevamente las más dispares ciudades americanas, en pos de ganarnos unas pelas haciendo carreras. Gracias a unos clientes que olvidan la cordura en pos de la prisa que tienen por llegar a su destino, la tercera entrega de los taxistas de **Sega** sigue siendo uno de los juegos más frenéticos del mercado actual, ideal para partidas rápidas de esas que descargan adrenalina a tope. Recoge al cliente y acelera a tope para llevarlo a su destino en el menor tiempo posible. Da igual que vayas por la acera, que destroces locales, que cortes por el tunel del metro... la cuestión es llegar cuanto antes mejor. Con estas premisas tan simples ***Crazy Taxi*** ha llegado a ser lo que es hoy día.

¿Qué añade de nuevo el nuevo ***High Roller***? Pues no demasiado, la verdad sea dicha... aunque verdaderamente supone un punto muy positivo el que para **Xbox** se haya desarrollado en exclusiva un nuevo juego de la saga, al contrario que en **PS2** y **NGC**, que si bien pudieron haber disfrutado de la segunda entrega se tuvieron que aguantar con el ya añejo primer título. Así pues, tendremos nuevos circuitos (inspirados en Las Vegas) aparte de disponer de algunos de los que ya pudimos recorrer en las otras consolas, con la novedad de que ahora el tiempo avanzará según transcurra la partida, es decir, que podremos jugar tanto de noche como de día.



En fin, que poco más se puede decir de este nuevo ***Crazy Taxi 3 High Roller***. Resumiéndolo un poco, es lo mismo de antes, pero más y mejor. Cierto es que en absoluto explota las capacidades técnicas de **Xbox**. De hecho, en ocasiones hasta notaremos ciertas bajadas de *frame rate* poco tolerables hoy día, pero eso no quita que en conjunto estemos ante uno de esos juegos que bien reflejan el significado de la palabra "entretenimiento". O mejor dicho... ***Crazy Taxi***.

Cuatro nuevos taxistas serán los que debuten en ***Crazy Taxi 3***. *Zax, Bixbite, Angel* y *Mrs. Venus*, cada uno con su propio vehículo, serán los que recorrerán alocadamente los amplios escenarios al son de una frenética banda sonora compuesta por gente como *Offspring, Bad Religion, Methods of Mayhem* o *Silver Bullit*. Tampoco faltarán los minijuegos que tanto alargan la vida lúdica de un *arcade* tan atractivo como este, tales como dar saltos imposibles, jugar al golf con el automóvil y demás virguerías imposibles.



Artículo "*Crazy Taxi 3, High Roller*" por Spidey (spidey@mericonsolas.com)

PANZER DRAGOON ORTA

Una de las mejores creaciones de Sega ha sido sin duda la saga Panzer Dragoon, la que por desgracia no se llevó todo el mérito que merecía y poca gente supo apreciar estos grandes juegos. Esta vez Sega, utilizando como plataforma la Xbox, tiene otra oportunidad de mostrar a los jugadores las maravillas que encierra esta saga.

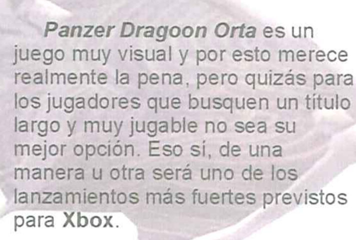
Este título es uno de los lanzamientos más fuertes de **Xbox** en cuanto a gráficos se refiere, mostrando al personaje principal y dragón perfectamente acabados y repletos de detalles, pero esta vez de una forma extremadamente exagerada y consiguiendo un grado de realismo excelente. En los escenarios y enemigos se percibe un descenso de esta calidad gráfica y se quedan algo desfasados respecto al dragón principal. Esto no quiere decir que el resto de gráficos sean mediocres ni mucho menos, de hecho son buenísimos, pero se nota que se han esmerado "quizás" demasiado en el protagonista y han dejado un poco de lado a todo lo demás (aunque algunos enemigos serán tremendamente enormes).

La forma de juego de ***Panzer Dragoon Orta*** es prácticamente igual que la de sus predecesores de **Saturn**, de hecho este es el peor punto del juego ya que no destaca en ninguna novedad para las personas que hayan jugado a las anteriores entregas. El manejo de los dragones es bastante simple y todo se reduce a buscar a los deferentes enemigos por toda la pantalla, apuntarles y dispararles, aunque tendremos que utilizar los gatillos para mover la cámara a izquierda y derecha con lo que conseguiremos un visionado de 180 grados.

Como siempre el disparo podrá ser recargado para lanzar un ataque más poderoso y dañar a varios enemigos a la vez.

En el momento que deseemos podremos cambiar en las fases el aspecto del dragón en tres formas diferentes, cada una de ellas con sus características especiales, lo que da mayor táctica al juego pues una de las formas es más rápida, otra más poderosa y otra posee mayor defensa.

Y pasamos al que para muchos es el mejor punto de la saga ***Panzer Dragoon***, la increíble banda sonora, que como ya nos tiene acostumbrada **Sega** estará compuesta en su totalidad por piezas orquestales. A todo esto hay que sumar el increíble sonido 5.1 que posee el juego, lo que sin duda proporcionará una ambientación magnífica.



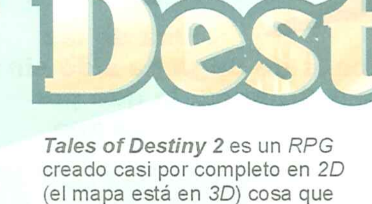
Panzer Dragoon Orta es un juego muy visual y por esto merece realmente la pena, pero quizás para los jugadores que busquen un título largo y muy jugable no sea su mejor opción. Eso sí, de una manera u otra será uno de los lanzamientos más fuertes previstos para **Xbox**.



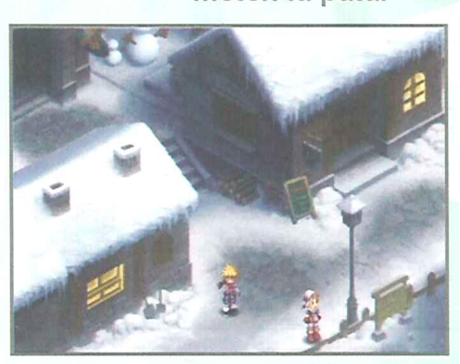
Otros aspectos técnicos como los efectos de luz totalmente presentes en los rayos y disparos realizados por los enemigos y protagonista están bastante bien conseguidos, de hecho es una parte esencial del juego. Elementos como el viento, lluvia, tormentas de arena (en las que podremos notar como la arena se queda pegada al dragón), reflejos en ríos, explosiones y otros muchos detalles más están igualmente bien acabados demostrando que la saga ***Panzer Dragoon*** siempre ha tenido este toque visual tan cuidado.

Artículo "*Panzer Dragoon Orta*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

Tales of Destiny 2



La verdadera continuación del magnífico *Tales of Destiny* de Namco realizado en PSX hará dentro de poco su aparición en PS2 con el nombre de *Tales of Destiny 2*, algo que no creo que guste demasiado a Namco América que rebautizó al *Tales of Eternia*, también aparecido en PSX, como *Tales of Destiny 2*. Y es que los americanos con esto de cambiar nombres siempre meten la pata.



Tales of Destiny 2 es un *RPG* creado casi por completo en *2D* (el mapa está en *3D*) cosa que hoy por hoy no se suele hacer con mucha frecuencia, pues se prefieren los gráficos 3D.

Aunque en algunos casos como ocurre en este, los gráficos *2D* quedan mucho mejor y si son bien utilizados pueden dar resultados increíbles.

Todos los elementos típicos de la saga ***Tales*** estarán presentes en esta última entrega. Personajes estilo *anime* (creados por *Mutsumi Inomata*), luchas frenéticas llenas de combos, mazmorras interminablemente largas y una magnífica historia.

TOD2 presentará novedades en los combates que los harán más rápidos y espectaculares. El modo de batalla se llama *Trust and Tactical Linear Motion Battle*, que consiste en tener que recargar a base de realizar ataques y magias unos puntos llamados *Spirit Points* con los cuales podremos realizar los golpes más rápidamente y esquivar con un mayor porcentaje de éxito.

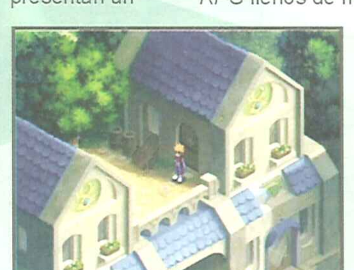
En las luchas podremos realizar tres tipos de ataques que son los básicos, los especiales y los secretos (los más poderosos). Lo bueno de todo esto es que podremos combinar estos tres tipos de ataques para realizar combos mucho mayores y quitar el máximo de vida al rival.

Los gráficos, aun siendo muy parecidos a los anteriores ***Tales***, presentan un tamaño de personajes y enemigos algo mayor y siguen poseyendo un estilo entre el *SD* y el estilizado (es decir, que son pequeñitos pero no demasiado cabezones).



Los ataques y magias están llenos de efectos de luces y los movimientos son fluídos, aunque se encuentren muchos personajes a la vez en pantalla.

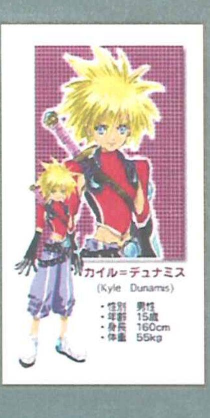
Seguro que a todos los amantes de los *RPG* llenos de miles y miles de luchas disfrutarán de lo lindo con ***Tales of Destiny 2***, pero a los que prefieran los *RPGs* algo más tranquilitos, sin tantísimos combates y mazmorras hiper largas no es muy aconsejable, aun teniendo un acabado tan bueno (lamentablemente la saga ***Tales*** se pasa mucho en el número de luchas).



El protagonista de la historia es un chaval de 15 años llamado *Kyle Dunamis*, el hijo de *Stahn Aileron* y *Rutee Katrea* (que fueron los protagonistas de la segunda entrega de la saga *Tales*).

Kyle sueña con ser un gran aventurero como su padre, por lo que decide salir de viaje (*¡Aaah! ¡Qué quemado está esto!*). Esta aventura comienza 18 años después que la de ***Tales of Destiny 1***.

La chica del juego se llama *Reala* y tiene un año más que el protagonista. Su poder es el de la magia y su personalidad es muy misteriosa, aunque acompaña a *Kyle* desde el inicio de la aventura.







Artículo "*Tales of Destiny*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

Star Ocean 3

Según Tri-Ace, creadores de este *RPG*, *Star Ocean Till The End Of Time* para PS2 será el juego de rol más innovador de los últimos tiempos. La verdad, no se si será para tanto, pero lo que sí se puede apreciar es un gran *RPG 3D* con buenos gráficos y luchas bastante novedosas.

En el año espacial 772 (el 2859 de nuestro calendario) se desarrolla la historia de este **Star Ocean**. Como ya viene siendo normal en esta saga, la ambientación estará basada principalmente en el espacio, aunque también visitaremos planetas con sus poblados y zonas verdes al más puro estilo *RPG*.

Esta vez los protagonistas masculino y femenino de la historia (*Fate* y *Sofia*) iniciarán la aventura juntos y viajarán con los padres de *Fate* hacia un planeta que esté protegido por la *Federación Galáctica*. En el camino la nave será atacada por unos alienígenas y *Fate* se separará de sus padres, aunque no de *Sofia*. Juntos comenzarán la aventura de este juego.

Los combates del juego han sido denominados como *active time combat system*, los cuales son parecidos a los vistos en las anteriores entregas de la saga, aunque esta vez tendremos más libertad de movimientos y podremos desplazarnos por todo el escenario, pareciéndose incluso más a las luchas vistas en la saga ***Grandia***. Desgraciadamente esta vez sólo lucharán tres personajes simultáneos, no como ocurría en la segunda parte, en la que podían combatir hasta un máximo de cuatro personajes.

Gráficamente ***Star Ocean Till The End Of Time*** está bien, aunque no llega a destacar en ningún aspecto. Los personajes están un tanto cuadriculados y faltos de detalles, aunque los escenarios poseen un aspecto bastante bueno y dan sensación de libertad.

Enix parece estar interesada en lanzar el juego fuera de Japón, pero por el momento no se saben fechas concretas ni para la versión americana ni mucho menos para la europea, así que a esperen toca.





Fate Lingod tiene 19 años y creció arropado por la protección de la *Federación Galáctica*. Es estudiante de *monshou kagaku* y vive en la tierra alejado de sus padres. *Sofia Esteed* tiene 17 años y va a la escuela superior que se encuentra cerca de la casa de *Fate*. Son amigos desde hace muchos años y los dos se tratan como hermanos. Viven juntos desde que los padres de *Sofia* se pusieron a trabajar en el mismo laboratorio que los de *Fate*.



Artículo "*Star Ocean*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

SILENT HILL 3

¿Queréis pasar miedo? ¿Otra vez? ¿En serio os atrevéis a volver a entrar en ese lugar infernal... en Silent Hill? Si la respuesta es afirmativa, no sólo sois masoquistas... sino que tenéis un gusto exquisito en cuanto a videojuegos se refiere.

Silent Hill se transformó nada más hacer acto de aparición en uno de los *survival horror* más aclamados por crítica y público en general. Los motivos: ambientación sobrecogedora, profundidad en el guión y grandes dosis de terror psicológico capaz de frustrar al usuario más impasible de **Playstation**. Tiempo después, su secuela siguió el mismo camino de éxito, llevando nuevamente a sus protagonistas a un agónico universo lleno de desesperanza y horror, a la vez que explotaba las capacidades técnicas de la 128 bits de **Sony**. Ahora, **Konami** sigue en **Playstation 2** con una tercera entrega que mantiene exactamente el mismo equipo desarrollador, en pos de continuar con el espíritu de la saga.

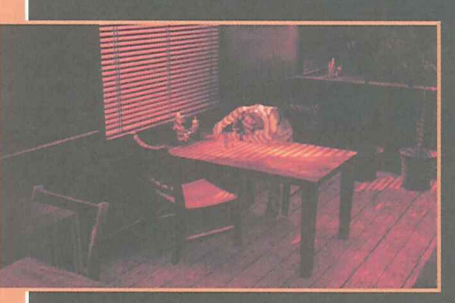
Una de las revelaciones más sorprendentes ha sido el que en esta ocasión no habrá final alternativo alguno. Por lo que se ve, el juego contará con un sólo epílogo... un detalle que, para muchos, falta bastante al respeto de los fans de la serie, amantes de descubrir los pequeños quehaceres que servían para ir descubriendo los distintos finales. ¿El porqué de esto? No se sabe realmente, pero **Konami** promete un *ending* tan impactante como espectacular, a juego con el desarrollo del título en sí.

En cambio, ***Silent Hill 3*** promete muchas innovaciones en los apartados técnicos. Aparte de mejorar sobremanera el sistema de luces y sombras (una de las señas de identidad de la serie), corren las voces de que los programadores están trabajando con un nuevo tipo de textura que dará la impresión de que paredes y superficies estén vivas y palpitantes, llenas de capilares sangrantes y tal. Asombroso, ¿verdad?

Cerremos la boca pues (babear tanto no debe ser bueno) y agarrad bien el arma que tengamos a mano. No somos expertos en armas, pero sí en saber lo que es el miedo... tanto miedo que estamos frustrados por no saber qué hacer... dónde estamos o... si es real o no. Amigos, bienvenidos a ***Silent Hill 3***, o el cómo seguir disfrutando a la vez que deseamos apagar la consola de puro terror... ¡muhahahahahaaa...!

Heather comienza su odisea con la sana intención de pasar el día en un centro comercial... ya se sabe, mirar escaparates, comprar alguna cosilla y demás. Extrañamente, al sentarse en una cafetería del lugar, se queda dormida... un hecho tan inusual como fatal, porque al despertar, *Heather* se ve inmersa en ese mundo de pesadilla llamado... ¿*Silent Hill*? ¿Estamos allí o no? ¿El porqué? Saberlo es cosa vuestra... ¿Qué lazos tendrá *Heather* con el ya famoso pueblo del terror?





El entorno 3D supera a lo visto en Silent Hill 2 y todo se mantiene con ese estilo "agradable" que caracteriza a la saga. A sufrir de nuevo...



En Silent Hill no aparecían estos escenarios, por lo que posiblemente la acción esté relacionada pero transcurra en otro lugar inédito hasta el momento en la saga.

Lo poco que hemos podido ver de esta nueva pesadilla deja claro que la acción estará bastante más presente que en anteriores capítulos, pero sin llegar a convertirse en un ***Resident Evil*** cualquiera. Eso sí, en la demo que hemos podido ver, la protagonista se despachaba a gusto de los enemigos con una ametralladora... aunque los enigmas característicos de la saga siguen ahí, para atormentar al personal con sus desquiciadas resoluciones, dignas de unas mentes rebosantes de mala uva.

Como en Silent Hill 2, los enemigos seguirán teniendo aspecto "agradable"

Artículo "*Silent Hill 3*" por Spidey (*spidey@mericonsolas.com*)



Aunque os pueda parecer paradójico, la unificación de tres importantes compañías (Capcom, Sunsoft y Flagshit) ha sido tentada por la vieja saga *Clock Tower* que Human inició en 1996, y han decidido rehacer prácticamente desde cero un terrorífico título que tomará ingredientes de los grandes del género que en la actualidad rigen el mercado del videojuego. ¿Será esta su última apuesta en el marco interactivo del horror?

Ya hace tiempo que ***Clock Tower 3*** fue presentado en el festival ***E3*** como futuro proyecto para **PS2** e iniciada por la cooperación de tres importantes compañías: **Capcom** (pionera en este campo), **Sunsoft** y **Flagshit**. Pocas eran las noticias e imágenes (sólo una escalofriante secuencia *CG* de introducción) que podía constatar el programa que se tenían entre manos. Finalmente podemos haceros a la idea de lo que realmente nos espera en los próximos meses hasta su lanzamiento al mercado, y sabiendo que *Kinji Fukasaku*, director del espectacular film ***Battle Royale*** (estrenada el pasado mes de Agosto en los mejores cines españoles) estará al cargo de este proyecto en avanzado estado de desarrollo como máximo responsable. ¿La reaparición de un mito japonés del terror? Para los que no sepáis todavía, en esta nueva entrega de la saga no continuarán las espeluznantes apariciones del "tijeritas", el cual se dio a conocer por sus aparatosas y ancestrales persecuciones juveniles (a veces con un gran humor negro) a través de escuelas y otros edificios o instituciones de las que hacía gala el estilo característico de producciones cinematográficas tales como ***Scream*** o ***Se lo que hicisteis el último verano***. La escalofriante historia totalmente nueva recogerá como marco la vieja *Inglaterra* (concretamente la oscura *Londres*), tomando como protagonista a *Alyssa*, una joven chica (esto de utilizar orinales se está volviendo una costumbre en el género) hija del propietario de un importante hotel de la ciudad y que al parecer estaba siendo víctima de innumerables acosos y ataques de horribles espíritus y otras criaturas de esta fauna de índole paranormal, tras haber caído inexplicablemente dentro de una dimensión creada por el tiempo y los recuerdos. Como todo fin a resolver, *Alyssa* tendrá que descubrir el origen de estas tenebrosas apariciones desplazándose por las infinitas localizaciones (donde no faltarán los puzzles y el continuo acecho del peligro) de la Londres victoriana, investigando y sufriendo combinadamente las diversas consecuencias y situaciones macabras que nos ayudarán a desvelar el desarrollo de la paranoica trama de la aventura. Llegando a este punto, como novedosa diferencia, ***CT3*** conjugará una sensacional ambientación (propia de la época y motor gráfico incomparable con respecto a sus predecesores títulos (que lamentablemente sus programadores se rigieron en un mayor énfasis del argumento, mostrando un *engine* y control propia de un *engine* de **PC**, bastante desfasado para los tiempos que corrían) con unos detallados gráficos *3D*, muy a la altura de las expectativas de la consola y aparentemente calcadas a la de cualquiera de las terroríficas obras de **Konami** o la misma **Capcom**, lo que sería volver a transmitir al jugador las sensaciones de miedo y mantenernos jugando pegados a nuestra **PS2**. Respecto a las características generales del programa, aun no estamos seguros de cómo abordará la acción, pero casi podemos garantizaros que retomará los elementos iniciales de aquella saga japonesa que de una forma pasmosa representó el horror y el suspense como otros títulos no lo habían sabido reflejar. De ahí que *Alyssa* no contaría con ningún tipo de armas ni poderes con los que hacer frente a los demonios y fantasmas. Lógicamente, en nuestra huida el valernos de los elementos y objetos del escenario podría salvarnos el pellejo ante los espantosos ataques. A juzgar por las imágenes que podéis observar, todo apunta que esta tercera entrega tendrá una pinta estupenda, y la verdad es que ya estamos ansiosos de hacernos con él.

Cuando esté listo su lanzamiento para finales de año y supuestamente de la mano del prestigioso sello **Capcom**, estaremos hasta entonces muy atentos para haceros un profundo análisis del prometedor juego, esperado por muchos de los seguidores del género tan necesitado en la máquina de **Sony**. Eso sí, algo está muy claro: ¡El miedo sigue más vivo que nunca!



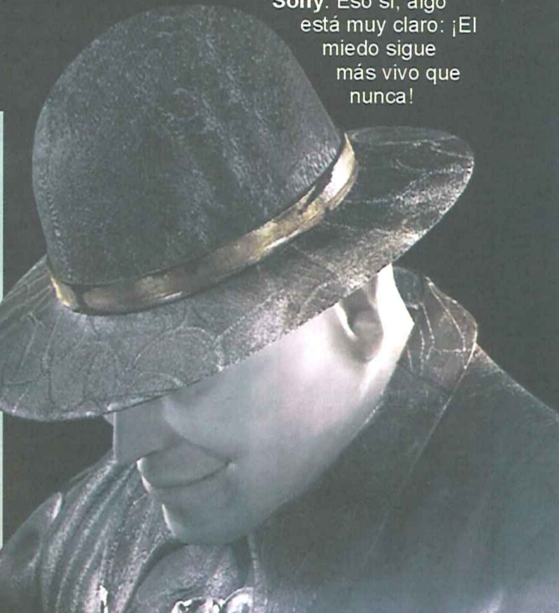












Artículo "*Clock Tower 3*" por Los Pakos

METROID PRIME

Poco a poco los nombres más importantes del mundo Nintendo van llegando a GameCube. A pesar de que ya no está *Gumpei Yokoi* en el mundo para ver qué es de su criatura, lo que está realizando Retro Studios tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los bombazos del año.

Los orígenes de la saga ***Metroid*** se remontan a agosto de 1986, de la mano del siempre recordado *Gumpei Yokoi*, el como muchos ya sabréis creador de la **Game Boy** y de otros tantos éxitos de **Nintendo**. Se trataba de un cartucho de un mega para nuestra querida **Famicom** que sentó las bases de esta saga galáctica. Una odisea en la que, a los mandos de la intrépida *Samus Aran*, defenderíamos la "Federación Galáctica" de la amenaza de *Mother Brain*. **Metroid** se convirtió en un juego de culto, implantando novedades tan jugosas por aquellos entonces tales como una protagonista femenina o un sistema de juego que en la actualidad se muestra del todo vigente, tal y como ***Castlevania Symphony of the Night*** se encargó de recordarnos hace no mucho.

Así pues, la epopeya continuó en **Game Boy** y en **Super Nintendo**, resultando este último uno de los cartuchos más impresionantes que pisaron el por aquel entonces conocido como cerebro de la bestia. Desgraciadamente, en **Nintendo 64** nos quedamos sin disfrutar de nuevas aventuras de nuestra rubia favorita, pero qué queréis que os diga... la espera ha merecido la pena tras vislumbrar lo impresionante que luce el nuevo ***Metroid Prime***.

En Metroid Prime podremos ver todo tipo de efectos, incluso medioambientales, tan bien conseguidos como la intensa tormenta de nieve que sufriremos en algunos niveles del juego.



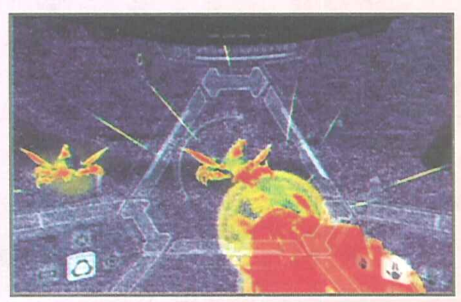
Aquí podemos ver otra muestra de la increíble ambientación del juego. Efectos tan difíciles de crear como la lluvia y rayos aparecen en Metroid Prime con total realismo y bien definidos.



Con sus 60 hercios el juego se desarrollará con total fluidez, incluso en situaciones tan difíciles como esta, en la que los efectos de polvo y explosiones suelen ralentizar a muchos juegos.

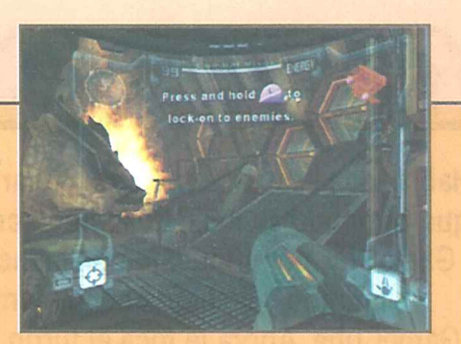


El casco de Samus posee varias habilidades diferentes. Una de las más impresionantes es la visión calorífica, que se muestra con total realismo y será esencial para zonas de poca visibilidad.





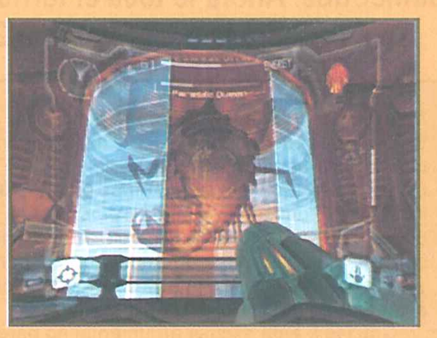
SAMUS, ¿ESTAS NOMINADA?



Pues no, porque *Samus* se queda con nosotros de calle. Desde el comienzo, la presencia gráfica impacta, con una calidad tanto de diseño como de detalle que borra toda duda acerca del poderío del producto. Y eso no es nada cuando lo vemos en movimiento, porque tan ingente cantidad de polígonos animándose a 50/60 imágenes por segundo no se ve todos los días. Y sólo es lo que hemos podido ver hasta el momento, una mínima parte de lo que ofrecerá el juego en su versión final.

Los escenarios ambientarán al jugador de forma increíble, haciéndonos creer que estamos verdaderamente en esos parajes extraterrestres viendo reflejadas la naturaleza de cada terreno con un cuidado casi sobrenatural. Todo este detalle lo podremos apreciar desde el visor de *Samus*, desde el cual aparte de alucinar con el ya citado entorno podremos ver todos los indicadores del traje de combate que portamos... si es que podemos fijarnos en ellos, tras babear viendo los asombrosos efectos de calor, o los líquidos fluyendo por el cristal, o las grietas al recibir algún impacto... ¡flipante!

Pero no sólo de gráficos vive un juego... y por eso ***Metroid Prime*** presume de una jugabilidad ejemplar, de un cuidadísimo desarrollo lúdico y de, faltaría más, una banda sonora de ensueño, que se conjuga a la perfección con los más que explosivos fx, capaces de hacernos vibrar gracias al *Dolby Pro-Logic II*. Vaya, está claro que el nuevo ***Metroid*** lo tiene todo para triunfar. **Nintendo** por el momento ha confirmado la traducción del juego, con lo cual tendremos algo más de tiempo para ir ahorrando. Porque al fin y al cabo, la obra de **Retro Studios** puede hacer que *Samus Aran* vuelva a su tierra...

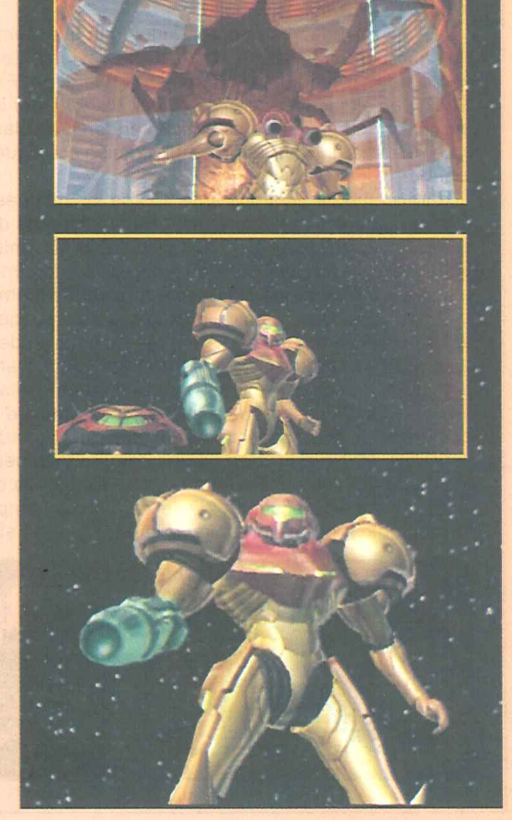


¿PROFETA EN SU TIERRA?

Metroid nunca ha encajado demasiado bien en el mercado nipón. Sin embargo, se le puede considerar como todo un predicador fuera de su tierra, considerándose un juego de culto en todo occidente, en especial en el continente americano. Es por ello que **Nintendo**, tras haber dejado a su consola de 64 bits sin una merecida entrega de la galáctica saga, haya cedido a una compañía americana como **Retro Studios** el testigo en la programación del juego para **GameCube**. Por supuesto, siempre bajo la atenta mirada de *Miyamoto San*.

Las esperanzas depositadas en el nuevo estudio por parte de los fans empezaron a caer en saco roto al ver que el desarrollo de ***Metroid Prime*** se estaba dirigiendo a ser un *shooter* puro y duro en primera persona, algo que en teoría acabaría con el espíritu de exploración que siempre ha abanderado esta saga. Pero el mal rollo se acrecentó cuando en el *Spaceworld 2001* no se pudo ver por ninguna parte nada del título que nos ocupa, reconociendo el propio *Shigeru Miyamoto* que en su maleta poseía la anhelada demo jugable, pero que decidió no mostrarla dado que no cumplía un mínimo de calidad para que pudiera ser mostrada. Tras esto, evidentemente, saltaron rumores de ruptura y cancelación...

Por fortuna, nada más lejos de la realidad, en el pasado *E3* pudimos ver una versión totalmente jugable de ***Metroid Prime***. Y no sólo eso... la obra de **Retro Studios** fue uno de los títulos que mejor sabor de boca dejó a los asistentes, acaparando toda la atención de los medios. Simplemente con imaginar que muchos nintenderos piensan en ***Metroid Prime*** como su ***Halo*** particular, podéis haceros una idea de la calidad que atesora esta joya. Un matiz: el juego de **Nintendo** no será un *shoot'em up* puro como el bombazo de **Xbox**, sino que tal y como lo califica la compañía nipona, se trata de una "aventura en primera persona".



Artículo "*Metroid Prime*" por Spidey (*spidey@mericonsolas.com*)

METROID FUSION

Hablar de la saga *Metroid* es hablar de altísima calidad. Y es que Nintendo se lució de lo lindo con las versiones de NES, GameBoy, por supuesto con la increíble versión de Super Nintendo y se lucirá con la inminente entrega para GameCube. Ahora le toca el turno a la GameBoy Advance, que poseerá la mejor versión 2D de la saga *Metroid*.

Metroid Fusion de **GB Advance** tiene lugar justo después de la entrega de **Super Nintendo**, cuando *Samus* (la protagonista) destruye aparentemente a toda la raza *Metroid* (un parásito llamado *X-Parasite*) del planeta *SR388*. Este parásito vive en todas las criaturas muertas del planeta y adopta la forma de su víctima. Por desgracia cuando *Samus* está a punto de abandonar el planeta un último parásito la ataca y la infecta atravesando su robusto traje protector, por lo que esta se ve obligada a romper su traje para liberarse del ataque, pero al parecer es demasiado tarde y su centro nervioso es infectado, viendose obligada a regresar al planeta para intentar buscar una cura a la enfermedad.

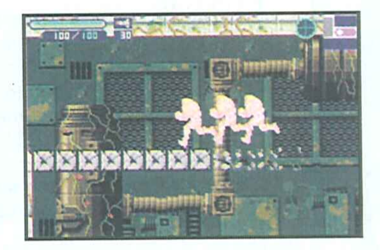
Gracias a esta excusa argumental no parece extraño que *Samus* al inicial el juego no posea ninguna de sus habilidades aprendidas en la versión **Super Nintendo** ya que su armadura es sustituida por otra (por primera vez de diferente color) la cual tiene que ser nuevamente potenciada.
En un principio sólo podremos disparar, saltar y escalar, pero poco a poco iremos recuperando todas las habilidades básicas de *Samus*, como la característica forma de esfera, la super rapidez o los rayos X para buscar objetos ocultos.

Como novedad nos encontramos con que *Samus*, gracias al virus que posee en su cuerpo, es capaz de absorber los parasitos derrotados previamente y transformalos en armas, objetos e incluso en habilidades (de aquí viene la coletilla del juego "*Fusion*"). Por suerte el equipo de realización de *Metroid Fusion* es el mismo que el de *Super Metroid*, por lo que estamos con total seguridad ante un impresionante juego de esos que venden consolas. De hecho la mecánica de juego es sumamente parecida a la de **SNES** y la ambientación consigue crear la atmósfera identificativa de esta saga, algo lúgubre y desierta.

Gráficamente estamos ante uno de los mejores títulos de **GB Advance**. En él podemos apreciar todo un gigantesco planeta subterráneo lleno de detalles, magníficos fondos lo que en muy pocas veces se repiten, efectos de todo tipo y un fluido movimiento (principalmente en *Samus*). Es destacable el inmenso tamaño del mapeado, que por ser totalmente laberíntico nos hará recorrerlo cientos de veces hasta acabar con todo el trayecto totalmente memorizado.

El aspecto sonoro es de lo mejor que se puede oír en una **GBA**, sobretodo si utilizamos unos auriculares, ya que este juego utiliza el estéreo de una forma magistral.
Las músicas como siempre tendrán ese toque tranquilo, optimas para ambientar los parajes desolados del juego, y serán mezcladas con buenas melodías de acción para los enfrentamientos contra jefes finales. Uno de los mayores misterios de ***Metroid Fusion*** es que de vez en cuando nos encontraremos con un personaje aparentemente igual que *Samus* pero que posee la armadura antigua (naranja y amarilla). ***Metroid Fusion*** es una compra totalmente obligada para todo el que posea una **GBA** y para el que no la posea una compra doble, es decir la consola y el juego, porque si no, os perderéis sin duda uno de los mejores juegos *2D* de los últimos tiempos. Si no estáis muy seguros de lo que digo, preguntadle a cualquier amigo que haya jugado al **Super Metroid** y veréis lo que os dice.













En la esquina superior derecha de la pantalla tendremos siempre presente una parte del mapa por donde nos movemos, algo que es muy cómodo, ya que evita estar consultando constantemente el mapa en el menú, cosa bastante pesada. La anterior entrega no tenia esta importante ventaja y se perdía demasiado tiempo viendo la situación en la que estábamos.

Artículo "*Metroid Fusion*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)


MANGAZINE
¡¡LA SERIE DE TV DE GHOST IN THE SHELL!!
¡¡LOS NUEVOS OVAS DE SAINT SEIYA BASADOS EN LA SAGA DE HADES!!
¡SEGURO QUE NO QUERRÁS PERDERTE EL NÚMERO 11 DE ANITYPE! A LA VENTA EN OCTUBRE
¡100 PÁGINAS A TODO COLOR POR TAN SÓLO 5€!

ROCKMAN ZERO

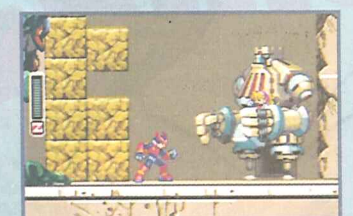
Se trata de la primera inclusión de esta saga de Capcom en la GameBoy Advance y los resultados conseguidos han sido excelentes. Por raro que parezca, el juego no es una conversión de ninguna otra consola (algo que a Capcom le gusta hacer muy a menudo) sino que estamos ante una entrega nueva en la que pese a su nombre el total protagonista será un antepasado del conocido robot Zero.

Se podría decir que esta entrega es muy parecida a la saga *X*, aunque no pertenezca a ella en lo que a historia se refiere, pese a que el modo de juego es prácticamente idéntico.

El protagonista puede alternar entre el clásico rayo de plasma y una espada láser que irá adquiriendo poderes según avancemos en el juego. La necesidad de intercambiar estas dos armas según la situación en la que nos encontremos está muy bien conseguida ya que literalmente el juego nos obliga en ciertos momentos a cambiar de arma, consiguiendo un paralelismo entre ambas que dan mucha más adicción al juego.

Gráficamente es de lo mejor de **Game Boy Advance**, aunque los personajes son de un tamaño muy reducido pero se mueven con gran soltura. Los escenarios están muy conseguidos pero les falta algo más de variedad, porque recuerdan una y otra vez a las anteriores entregas.







Las músicas son totalmente cañeras, como las que todo buen ***Rockman X*** debe tener (pese a que la entrega se sale de la saga ***X*** realmente son parecidos en demasiados aspectos).

Los toques de *RPG* que se han incluido le dan un gran toque de frescura a la saga y recuerdan a los ***Rockman Dash*** realizados en *3D* y aparecidos en **PSX**. Por este nuevo añadido tendremos que hablar con la gente para conseguir información de lugares y fases nuevas, entrar en tiendas para comprar armas y potenciadores, etc. No es nada aconsejable jugarlo en japonés.

La versión americana aparecerá al mercado a finales de este año y, como suele pasar, de la europea no se sabe nada.

ROCKMAN & FORTE

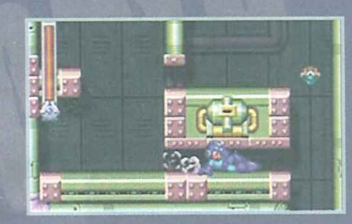
Seguimos con las conversiones de juegos de Capcom pasados de Super Nintendo a GameBoy Advance. Esta vez le toca el turno al Rockman & Forte, también llamado Megaman 9, el cual apareció hace ya algunos años para SNes, y es raro porque la octava entrega fue para PSX.

Este juego fue uno de los últimos que vio la **Super Nintendo** cuando daba sus agonizantes coletazos de vida, pero como pasaba en aquella época, todos los juegos de esta consola la potenciaban hasta grados que parecían imposibles. Por esto mismo la conversión de **GBA** que hoy se lanza al mercado posee unos gráficos muy buenos, con personajes de gran tamaño y fluidos movimientos.

El punto negro de este juego es que no posee nada nuevo en lo que a jugabilidad se refiere. Ni un sólo arma ni fase nueva respecto a la anterior versión. Por ello nos encontramos otra vez con el mismo juego, que pese a ser de los mejores de la saga, no presentará ninguna novedad para quienes hubiesen jugado previamente.

Los personajes seleccionables son *Rockman* y *Forte*.

Rockman posee los mismos movimientos de siempre, es decir saltar, rachear por el suelo y disparar sólo hacia alante con su cañón de plasma. *Forte* sin embargo es bastante mejor que *Rockman*, ya que puede dar doble salto, se lanza hacia adelante dando un pequeño salto y, lo más importante, dispara en todas direcciones incluidas diagonales (menos justo hacia abajo) y de una forma mucho más rápida. La verdad no se en qué pensarían los señores de **Capcom** al crear a *Forte*, pero quien prefiera jugar con *Rockman* tendrá la cosa muchísimo más difícil.





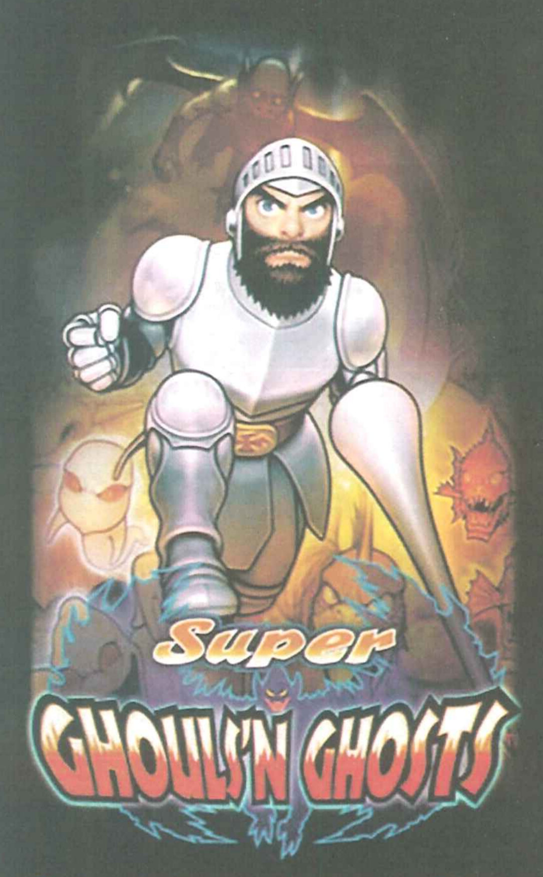


Lo que sí es cierto es que estos dos personajes podrán tomar diferentes caminos, porque *Rockman* al poder rachear por el suelo entrará en lugares cuyo acceso se verá imposibilitado a *Forte*, y Forte a su vez mediante su doble salto llegará lugares a los que *Rockman* no llega. Esto únicamente sirve para recolectar unos *CDs* que podremos usar para ver información de todos los enemigos aparecidos en la saga *Rockman* (en total hay en el juego 100 *CDs*).

La mecánica del juego es la básica, es decir, derrotar a ocho enemigos cada uno de ellos con su propia fase para así poder acceder a un último nivel dividido en tres secciones tras los que al final acabaremos por toparnos con el incorregible *Dr. Willy*, quien como siempre saldrá airoso de la situación.

Aun siendo antiguo, este juego no decepcionará a ningún fan de la interminable saga (pese a que no estemos ante el mejor ***Rockman***).

Articulos "*Rockman Zero*" y "*Rockman & Forte*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



Es inevitable asociar la saga *Ghost'n Ghoblins* de Capcom con una desesperante dificultad, hecho que la conversión de Super Nintedo llevada a la GameBoy Advance, *Super Ghouls'n Ghosts*, mantiene incluso con más potencia, pues se incluyen modos todavía más difíciles. A pesar de la dificultad, estamos ante uno de los clásicos de acción-plataformas *2D*.









Las novedades principales que se aprecian en esta versión de **GBA** de ***Super Ghouls'n Ghosts*** están muy claras: más fases pertenecientes a otras entregas de la saga que no poseía la versión de **SNES**. Incluso en algunas de ellas podremos apreciar grandes cambios, como en la clásica primera fase del ***Ghost'n Goblins*** en la que el cementerio cambiará bruscamente después de ser golpeado por la luna.

Las nuevas fases que encontramos en esta versión si elegimos jugar en modo *arrange* están bastante bien escogidas, ya que son las más representativas de toda la saga (como el mencionado cementerio de la primera entrega, la fase de los molinos de la segunda entrega o la dificilísima última pantalla del ***Ghost'n Ghoblins***). Para poder acceder a estas nuevas fases tendremos que cumplir un durísimo cometido, y es que es necesario terminar la fase con la armadura verde o la de oro para poder elegir los caminos alternativos. La armadura verde nos dará automáticamente la opción de jugar una fase nueva y la de oro nos dará la oportunidad de elegir entre una fase ya conocida o una nueva. Lo malo es que terminar las fases sin ser alcanzados ninguna vez es muy costoso (pero posible).

Las habilidades de *Sir Arthur* son las mismas que en la versión de **Super Nintendo** y por desgracia no se ha incluido ningún arma nueva. Por lo que nos encontramos con las típicas lanzas, cuchillos, flechas, antorchas, hachas, etc... que podremos coger siempre que un enemigo o cofre nos de la oportunidad.

El doble salto característico de este juego también está presente en **GBA** y sin el cual sería imposible pasar muchas zonas del juego.

Las armaduras que puede equiparse *Arthur* son tres: la normal, una verde que potencia y cambia el efecto del arma que llevemos equipada y una tercera armadura de oro la cual a parte de potenciar el arma nos da la oportunidad de cargar un super ataque que varía según el armamento que poseamos.

Aun siendo tan difícil, este juego posee una imprescindible característica no incluida en **SNES**. Se trata de la posibilidad de grabar partida, lo que nos permite dejar de jugar justo antes de que estrellemos la consola en el suelo al no pasar una fase.

Todos los que hayáis jugado a otras entregas sabréis que es necesario terminar el juego dos veces para poder ver el final. Esto sucede porque en la primera vuelta no aparece un arma que es totalmente necesaria para derrotar al enemigo final. Por suerte esta conversión de **GBA** no posee esta característica y el arma en cuestión la podemos conseguir en la primera vuelta (aunque hacernos con ella no es nada fácil porque sólo aparecerá si tenemos la armadura de oro potenciada con el escudo).

Gráficamente no sorprende mucho, pues estamos hablando de un juego que tiene unos 10 años de antigüedad, pero cumple bastante bien sobretodo para tratarse de la **GBA** (aunque puede hacer cosas muchísimo mejores). Bastante aceptable.

Las músicas siguen siendo tan pegadizas como siempre y entre ellas oiremos auténticos clásicos del mundo de los videojuegos. La calidad de las piezas musicales es aceptable pero le falta un mejor sampleado.

Como suele pasar en estos momentos con la **GBA**, las viejas glorias de **Super Nintendo** tienen una segunda oportunidad de ser jugadas por nuevas y antiguas generaciones de jugones. Si ya terminaste la versión antigua y quieres probar esta nueva no te decepcionará, ya que posee casi el doble de fases. Si no lo has jugado nunca y te gustan los retos realmente difíciles esta es tu oportunidad, aunque juegos muchísimo más difíciles ha creado **Capcom** (si no, intentad acabaros el ***Megaman X6*** y este ***Super Ghouls'n Ghosts*** os parecerá una autentica tontería).



Ikkakujyuu (que traducido viene a significar "*bestia con cuerno*") es el enemigo que mayor cambio ha sufrido desde el juego original. De todos modos no es un enemigo chungo.

THE PINBALL OF THE DEAD

Wow Entertainment y Sega han decidido conversionar el shooter game *The House of the Dead* a la pequeña de Nintendo. No os penséis que han sacado un periférico para conectar un pistola a la GameBoy Advance ni nada por el estilo, si no que han decidido cambiar la forma de juego por completo pasandola a uno de los más adictivos juegos: los *pinballs*.

Este *pinball* posee como casi la mayoría de estos juegos para consola u ordenador, un total de tres tableros diferentes, cada uno de ellos plagado de un montón de pruebas y secretos que deberemos ir realizando para avanzar de fase. No sólo importarán los puntos conseguidos (de hecho esto no influye en nada al juego), lo que realmente hay que hacer en cada tablero es una serie de misiones utilizando lógicamente la bola para poder ir accediendo poco a poco a un total de seis monstruos finales diferentes, para así terminar el tablero.

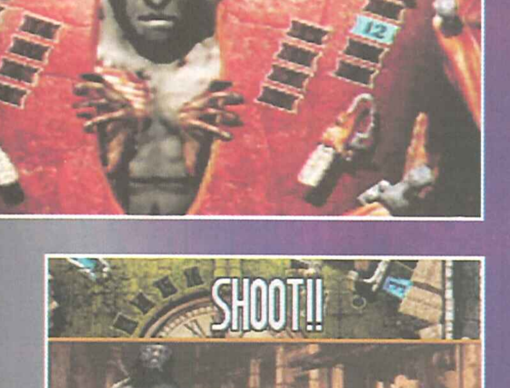
Otro modo de juego muy interesante es el que nos obliga a terminar seguidamente los tres tableros derrotando en cada uno de ellos a sus seis jefes finales (los cuales son los mismos en los tres tableros) para así poder llegar a ver un penoso final que no merece ni mucho menos el increíble esfuerzo que hay que realizar para llegar hasta él.

Lo bueno de estos tres tableros es que son totalmente distintos y las misiones que debemos realizar son muy variadas, entre las que se encuentran salvar a inocentes perseguidos por *zombies*, derrotar a cabezas gigantes mutantes que se tragan la bola o recorrer ciertos caminos varias veces para abrir puertas y poder entrar en otras zonas. Cada tablero está dividido en tres zonas, la baja y más peligrosa, la media que es donde se encuentran casi todos los secretos y la alta en la que podemos entrar a los jefes finales. Al entrar a estos monstruos pelearemos contra ellos en un mini tablero que cambia según el enfrentamiento.

Gracias a un modo tutorial que nos explica paso a paso todo lo que se puede hacer en cada tablero es posible descubrir cada secreto, porque encontrar ciertas cosas por uno mismo es prácticamente imposible.

Desgraciadamente el juego se ralentiza en ciertos momentos, sobretodo cuando muchos *zombies* andan a la vez por el tablero. Otro error del juego es que no tiene incorporado un nivel de brillo ajustable pues es muy oscuro y si no estamos en un lugar suficientemente iluminado no veremos ni la mitad de los elementos que contienen los tableros.

Viendo los *pinball* que por el momento posee la **GBA**, *The Pinball of the Dead* es la mejor opción tanto gráfica como jugablemente ya que el ***Muppet Pinball Mayhem*** y el ***Pinball Deluxe*** no le llegan en calidad.





Gráficamente está todo muy bien conseguido, y aunque tan sólo sean tres tableros tienen buena animación y están llenos de detalles, luces que se encienden y apagan por todos lados, zombies andando por medio de los tableros y mucha sangre.





Artículo "*The Pinball of Dead*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



ENVIA UN SMS AL 5077

CON EL TEXTO: MUSIC1 (ESPACIO)SEGUIDO DEL TONO QUE QUIERAS.

Gorillaz · **Clint Eastwood**	clinte
Björk · **Hidden Place**	hidden
St. Germain · **Rose Rouge**	rroserou
Coldplay · **Don´t Panic**	dontpa
Christina Aguilera · **Lady Marmalade**	ladymar
Depeche Mode · **Freelove**	freelo
Eminem · **Stan**	stan
Lenny Kravitz · **Dig in**	digin
REM · **Imitation Of life**	imitation
Kylie Minogue · **I can´t get you out of my head**	cantge
Kylie Minogue · **In your eyes**	rinyoureyes
Radiohead · **Pyramid song**	rpyramid
Robbie Williams & Nicole Kidman · **Something Stupid**	stupid
Green Day · **Waiting**	rwait
Jamiroquai · **Little L**	littlel
Fat Boy Slim · **Praise You**	rpraiseyo
Basemet Jaxx · **Romeo**	romeo
Barry White · **You´re the first last and evrything**	ryourethef
A-ha · **Take On Me**	rtakeonme
Eurythmics · **Sweet Dreams**	rsweetdre
Fugees · **Killing me Softly**	killin

LLAMA AL 906 42 65 52 ELIGE EL NÚMERO DEL LOGO QUE TE GUSTE, Y¡¡RÁPIDAMENTE LO TEDRÁS EN TU MÓVIL!!



ENVÍALE UN PIROPO

¿TE HAS ENFADADO CON ELLA Y NO SABES COMO DISCULPARTE?

Envia un SMS al

5077

con el texto

PIR9



¿ERES TÍMIDO/A Y NO SABES CÓMO LIGAR?

Envia un SMS al

5077

con el texto

LIG7

Multiservicios

HAZ REIR A TUS COLEGAS CON LOS MEJORES CHISTES PICANTES



Envia un SMS al

5077

con el texto

RISA3

ABURRIDO DE LAS MISMAS POSTURAS?

Envia un sms al 5077 con la palabra:

MAN7 PARA EL

WOMAN7 PARA ELLA

CHAT MANGA

Abrimos un nuevo espacio para vosotros!

Envia un SMS al **5077**

con la palabra **ANIME**

Y SIGUE LAS INSTRUCCIONES:

1. Date de alta:

envia la palabra clave **anime** (espacio) y tu nombre clave

2. Consulta quien esta en la sala:

anime (espacio) lista

3. Cambia tu nick:

anime (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

*Si quieres darte de baja envia: anime espacio STOP

REFRANES

UTILIZA LA FRASE ADECUADA PARA CADA OCASIÓN

"DEL QUE TIENE DINERO SUENAN BIEN HASTA LOS PEDOS"

Envia un SMS al

5077

con el texto **REF9**

ADIVINANZAS

¿QUIERES RECIBIR UNA ADIVINANZA EN TU MÓVIL?

Envia un SMS al

5077

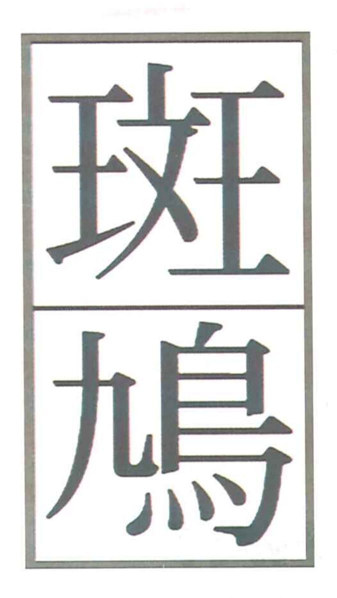
con el texto

AD7

Entrarás en una base de datos y podrás recibir información promocional.
Para darte de baja en cualquier servicio, envía un e-mail a: serviciobajas@bigfoot.com

Precio mensaje 0,90 euros
Precio llamada 0,72 euros/min

IKARUGA



Treasure, una de las ya pocas compañías con el espíritu *shooting*, tras la entrega del *Radiant Silvergun* (*arcade* y SS) y *Tsumi to Batsu* (N64), vuelve con un nuevo *shooting* que una vez más nos impresiona por su alta calidad e ideas nuevas.

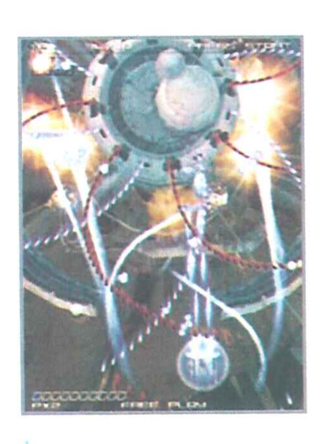


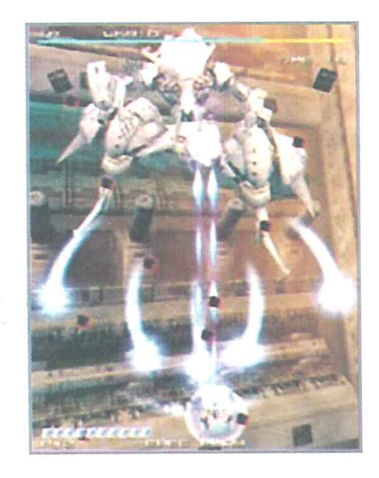
Ikaruga es un juego *shooting*, por así decirlo, de antigua generación. Enemigos y pantallas programados y trampas en la pantalla que requieren una alta habilidad y un gran conocimiento de los enemigos, para así preveer las trampas.

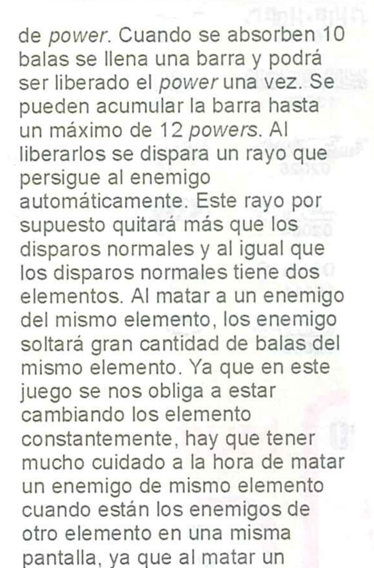
Lo original de este juego está en los dos elementos de la nave protagonista, *Ikaruga*. Esta nave puede cambiar el elemento de la propia nave en dos elementos, negro y blanco. Al cambiar de elemento, la nave podrá absorber las balas de los enemigos de su mismo elemento. Al mismo tiempo también cambia el elemento de disparo de la propia nave. Al disparar a un enemigo de elemento contrario los disparos le quitarán el doble. Este es un detalle muy importante a la hora de enfrentarte contra un jefe.

Al absorber las balas de los enemigos ademas de ganar los puntos se irá acumulando la barra de *power*. Cuando se absorben 10 balas se llena una barra y podrá ser liberado el *power* una vez. Se pueden acumular la barra hasta un máximo de 12 *powers*. Al liberarlos se dispara un rayo que persigue al enemigo automáticamente. Este rayo por supuesto quitará más que los disparos normales y al igual que los disparos normales tiene dos elementos. Al matar a un enemigo del mismo elemento, los enemigo soltará gran cantidad de balas del mismo elemento. Ya que en este juego se nos obliga a estar cambiando los elemento constantemente, hay que tener mucho cuidado a la hora de matar un enemigo de mismo elemento cuando están los enemigos de otro elemento en una misma pantalla, ya que al matar un enemigo lo normal es prepararse para los enemigos que están en la pantalla, pero muchas veces nos veremos obligados a cambiar de elemento instantáneamente. Al menos es muy útil para acumular la barra de *power*.









Otro interesante sistema de este juego es la idea de *Chain Combo*. Esta misma idea ya la usaron en su anterior entrega, ***Radiant Silvergun***, pero por supuesto es algo diferente. Nos contará como *Chain* al matar tres enemigos seguidos del mismo elemento. Al contar *Chain* nos añadirán un *bonus* en los puntos, que en un principio es sólo 100, pero al seguir haciendo *Chain* el *bonus* puede llegar a dar hasta un máximo de 25.600 puntos. Este sistema de *Chain* nos lo cuenta como *Chain* aunque matemos a enemigos de otro elemento, mientras que se siga matando de tres en tres. Quiero decir, eliminando tres enemigos blancos cuenta 1 *chain*, si seguido sigues matando los blancos te seguirán contando *Chain* cada vez que mates tres, pero aunque mates un enemigo negro, si matas tres seguidos, el *Chain* seguirá contando.

Hay un cuadro en la pantalla que te indica el elemento de enemigos que estás matando. Si eres un jugador que sueñas con convertirte en un *High Scorer*, no debes olvidar este detalle.

A diferencia de su original sistema, el manejo de la nave es muy simple. Sólo son dos botones, uno para el disparo y otro para cambiar de elemento. Para liberar el *power* tienes que dar a los dos botones cuando tienes la barra de *power*.

A igual que en ***Radiant Silvergun***, este juego tiene una ambientación e historia muy interesantes, lleno de mensajes a los jugadores y amantes de los juegos de disparo. Al comienzo de la pantalla aparecerá un pequeño relato que contará algo de la historia. Pero sobre todo lo más interesante son los mensajes que se esconden tras de las palabras de los personajes y la historia. ¿Sereis capaces de heredar el espíritu de **Treasure**?



Artículo "*Ikaruga*" por Silvercat (*silvercat@megamultimedia.com*)

SHIKIGAMI NO SHIRO (El Castillo de Shikigami)

***Shikigami no Shiro* es un juego del género *shooting* creado por la compañía Alfa System (una compañía que en estos últimos años ganó fama con conocidos juegos como *Gun Parade March* o *Abarenbou Princess*) y editado por TAITO, una de las más famosas compañías de *shooting*.**



El juego consiste en un *shooting* lateral de estilo **Dodonpachi**, con pantallas llenas de balas en las que deberemos ir esquivando y matando enemigos con la nave (en este caso son personas). Estos personajes aparentan ser grandes pero, al igual que otros juegos *shooting* de última generación, son más pequeños de lo que parece. Para que les maten las balas enemigas tienen que alcanzar muy en el centro de los personajes.

Se maneja a los personajes con dos botones y el mando. El botón de disparo y el botón de ataque especial (si os suena mejor *bomba*...). Si mantenemos pulsado el botón de ataque durante unos segundos podremos utilizar ataques espirituales. Estos ataques no tienen límite de balas, se pueden utilizar en cualquier momento y cuentan con una ventaja especial. Al matar a los enemigos soltarán monedas que recogiendolas, ademas de aumentar los puntos, harán a los personajes subir de nivel y aumentarán la potencia de los ataques hasta un máximo de nivel 4 (al subir de nivel nos sumarán también un ataque especial). Matando a los enemigos con los ataques espirituales la cantidad de las monedas que soltarán aumentará y serán recogidas automáticamente. La única desventaja es que al disparar este ataque el personaje detiene su movimiento o se ralentiza.







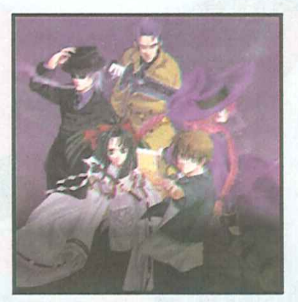
Los personajes tendrán tres vidas y al recibir ataques de los enemigos se reducirá una. Al mismo tiempo el nivel de los ataques también se reducirá un rango menos. Para recuperar la vida tendremos que conseguir cierta cantidad de puntos (la primera vez al conseguir 150.000 puntos y a partir de entonces cada vez que se consiguen 300.000 se darán una).

Un sistema muy original y acertado para un *shooting* de ultima generación es el *Tension Bonus System* de este juego. Consiste en que cuanto más cerca de los enemigos o balas enemigas estemos la barra de *tensión* se puede aumentar x2, hasta un máximo de x8. Al estar en estado de tensión x8 el disparo normal de los personajes se convierte en un ataque de *High tension*, que dispara más rápido y quita de 1.5 a 2 veces más del nivel que en ese momento tengamos.

Cada pantalla estará divida en áreas y consta de un tiempo limitado. Cuando se llega a cero aparecerán unos enemigos invencibles llamados *Oni* (*Ogro*) cuya cantidad aumentará con el paso del tiempo. La única manera de recuperar el tiempo es matar al jefe de cada área.

Hasta ahora han salido 4 versiones diferentes en las que se incluyen la versión *arcade*, la versión **X-Box**, **PS2** y **PC**. Sobre las diferencias de cada versión, sobre estos interesantes personajes y la historia, os contaremos en otra ocasión más adecuada (y con más espacio), pues este juego da para mucho.

Los personajes son 5, además de un personaje escondido, quien es familiar para los aficionados de la compañía **Alfa System**. Este juego, además de estar muy bien acabado, consta de una historia y personajes muy carismáticos, como es típico en los juegos de **Alfa System**. Esta interesante, misteriosa y profunda historia de cada personaje y del mundo que los rodea es otro punto que puede motivar a los jugadores para que avancen más e incluso se acaben el juego. Aunque a veces es tan profunda que uno se entera poco de los misterios que encierra...



Artículo "*Shikigami no Shiro*" por Silvercat (*silvercat@megamultimedia.com*)

.HACK

Kansen Kakudai



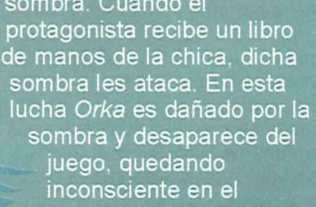
.Hack es un juego de lujo en el que han participado los autores más famosos del mundo del *anime*, con ilustraciones de *Yoshiyuki Sadamoto* (*Nadia*, *Evangelion*), guión de *Kazunori Itou* (*Urusei Yatsura*, *Ghost in the Shell*), con la dirección de *Kouichi Mashita* (*Eat-Man*, *Noir*) y con el apoyo de Bandai que hizo un *Media Mix* (*anime*, *OVAs*, *manga*, juego) en el que se cuenta la historia de un mundo *on-line* llamado *The World* (aunque en otros medios como en *anime* y *manga* se cuenta la historia de este mundo pero con otros protagonistas y en otro tiempo).







La versión **PS2** de *.Hack* cuenta la historia del protagonista *Kait*, un jugador principiante en el mundo *The World*. Dentro del juego *Kait* y su amigo *Orka* (*Masahiko* en el mundo real) se encuentran con una chica llamada *Aura* que está siendo perseguida por una sombra. Cuando el protagonista recibe un libro de manos de la chica, dicha sombra les ataca. En esta lucha *Orka* es dañado por la sombra y desaparece del juego, quedando inconsciente en el mundo real. *Kait* es salvado gracias a la ayuda de *Herba*, un jugador misterioso del que rumorean que es un *hacker*. Gracias al libro *Kait* consigue un poder llamado *Date Drain*, convirtiendose por esto en un personaje ilegal (*hacker*) y perseguido. *Kait* decide investigar los extraños sucesos que están pasando dentro de este extraño juego llamado *The World*.



COMBATES

Una vez que metidos en el combate los compañeros serán controlados por la máquina y actuarán automáticamente. Para que ellos actúen como nosotros queramos tendremos que chatear con ellos e indicarles las acciones que deben hacer. Los combates son en tiempo real y según la profesión y las condiciones de los personajes se activarán los *skill*, objetos y pergaminos. Los *skill* son habilidades de cada personaje que se activarán cumpliendo ciertas condiciones y pueden ser habilidades de ataque, apoyo, recuperación... digamos que son como las magias de cada personaje.

Los pergaminos son magias que a diferencia de los Skill se pueden utilizar con cualquier personaje, sin límite de condiciones. Al igual que el *skill* su efecto varia según el pergamino.



Artículo "*.hack ~ Kasen Kakudai*" por Silvercat (*silvercat@megamultimedia.com*)

MUNDO REAL

En el mundo "real" podemos participar en *BBS* o enviar y recibir *E-mails* a otros compañeros del juego. En el *BBS* podremos ver opiniones e información de otras personas que estén dentro del juego y si ocurre algo importante en la historia ellos también reaccionarán enviando mensajes. Es posible que al intercambiar informaciones se consigan nuevas pistas, nuevos compañeros o incluso nuevos eventos. Al enviar o contestar *mails* a los compañeros tendremos que elegir cómo responderlos, cambiando de este modo ciertos aspectos del juego. Si contestamos de forma adecuada, los personajes nos seguirán y aumentará su amistad. Algunos de ellos al alcanzar cierto punto de amistad nos podrán dar su dirección personal para poder introducirlos en el grupo.

Este sistema de *mail* se llama *Mail Combo*.





ARMAS Y OBJETOS

Todas las armas y objetos que aparecen en este juego, al igual que en otros *RPGs*, se pueden comprar en tiendas o conseguirlas haciendo cambios entre otros jugadores de *The World*.

Las armas tienen un nivel y aunque por supuesto cuanto más nivel tengan mejor, todas tendrán los mismos datos y pese a tener niveles inferiores pueden existir armas con mejores *bonus* y *skill*. Esto mismo también ocurre con los objetos.





MUNDO RED

El mundo de la red se basará en aventuras que tendremos que realizar con compañeros e investigar lo que pasa en *The World*. En cada ciudad (*Root Towns*) del juego existe un portal llamado *Chaos Gate*. Este portal nos llevará, según la combinación de tres códigos, a otras ciudades, otros servidores e incluso a otros mundos. Los mundos se crean automáticamente según la combinación de los códigos, así cada clave tiene sus propios datos para hacer diferentes mundos, elementos, nivel de enemigos, cantidad de magias, edificios...

Si cambiamos de servidor, el nivel general del área y los enemigos variarán. En un principio sólo podremos elegir un servidor, pero al conseguir experiencia e información se nos permitirá navegar entre los cinco servidores que existen en *The World*. Dentro del juego también podemos comunicarnos con los otros compañeros a través del *chat*. Según la situación o el *status* en el que estén, a veces incluso nos darán pistas que pueden ser la clave de un evento.





Super Mario Sunshine

***Mario*, emblema del mundo de los videojuegos donde los haya, apuesta fuerte. Su gran carisma, el genio de *Shigeru Miyamoto* y la gran potencia de la reciente Nintendo GameCube se aunan para crear el juego de plataformas definitivo. ¿Qué podemos esperar de esta nueva y, por qué no decirlo, ansiada experiencia?**



Super Mario Sunshine puede ser considerado como uno de los juegos más esperados de todos los tiempos. Bien es sabido que todos y cada uno de los títulos protagonizados por nuestro bigotudo fontanero han atesorado una calidad fuera de toda duda, convirtiéndose en auténticos iconos dentro de nuestra particular cultura de ocio, por lo cual no resulta nada extraño que la saga de Mario haya vendido más de 150 millones de copias en todo el mundo. Claro está, tras un cartucho tan revolucionario y alucinante como Super Mario 64, no hay que ser muy listo para imaginar el interés que ha rodeado al nuevo Mario Sunshine desde que se anunció su desarrollo.



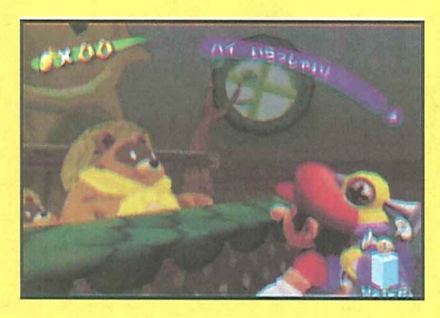
VACACIONES MOVIDITAS

Por increíble que parezca, nuestro bigotudo amigo está de vacaciones. Con la princesa *Peach* y la familia *Toad* nos hemos embarcado a pasar una relajada temporada en la *Isla Dolphic* (¿remiscindencias al *Proyecto Dolphin*?), un lugar paradisiaco donde la playa, el sol y el lujo son los principales reclamos para los turistas. Aunque al llegar no se encuentran con todo eso precisamente... En medio del aeropuerto hay una extraña mancha de color marrón que ha conmovido a gran parte de los habitantes de la isla, hecho que al audaz *Mario* le inquieta hasta el punto de que olvida que está en *Dolphic* para descansar, y no para investigar e intentar salvar el día.

Cerca de allí *Mario* halla un utensilio muy particular, una mochilla dotada de inteligencia artificial que es capaz de expulsar chorros de agua a gran presión, lo cual parece ser el instrumento ideal para limpiar la anteriormente citada mancha. Dicho y hecho, la macha es anulada... ¡pues no! Se transforma en una gigantesca planta carnívora de no muy buenas intenciones. ¡Pues más agua! Desafortunadamente, tras deshacernos de la malévola monstruosidad a base de H2O, *Mario* es detenido por las autoridades del lugar. ¿Cómo es eso posible, si no ha cometido ninguna infracción? ¿Tendrá algo que ver el misterioso personaje que vio *Peach* en el viaje? Pues... ¡descubridlo vosotros, mientras cumplís condena limpiando toda la ciudad de la porquería con la que ha sido redecorada!

PERO... ¿CÓMO? ¿CÓMO ES ESTO?







¿Se le puede criticar que salta a la vista un más que evidente parecido gráfico con ***Super Mario 64***? En parte sí, en parte no... ***Super Mario Sunshine*** peca de sencillez, pero una sencillez que alcanza tintes épicos en favor de la ambientación y, por qué no decirlo, la jugabilidad. Clara está la evolución tecnológica, en aspectos concernientes a la resolución en pantalla y a la tasa de imágenes por segundo, a la altura de lo que se espera en la 128 bits de **Nintendo**. También podemos observar que los escenarios son mucho más amplios, estando todos los entornos diseñados con un gusto exquisito y luciendo todo tipo de elegantes efectos visuales, remarcando sobre todo la práctica ausencia de *popping*.

En lo que concierne al apartado sonoro, ***Super Mario Sunshine*** recupera muchas melodías clásicas de la saga, dando el típico aire festivo que reina en todos los juegos de *Mario*. Los *fx* también consiguen llamar la atención, gracias a esa mezcla entre lo clásico y los contundentes sonidos realizados especialmente para la ocasión, a la altura de los que ya pudimos saborear en ***Super Smash Bros Melee***. Y hablando de sonidos especiales... ¿qué os parece oír de viva voz a *Mario* y sus amigos? Pues sí, por fin podremos escuchar a nuestros personajes favoritos sin necesidad de tener que ir leyendo sus líneas de texto como hemos tenido que ir haciendo hasta ahora.

Aspectos técnicos aparte (y dejando claro que a pesar de la aparente sencillez, ***Super Mario Sunshine*** hace trabajar a tope a nuestra **GameCube**), la definición que le viene como anillo al dedo a la nueva obra de **Nintendo** es la de "diversión pura y dura". La grandísima sencillez de manejo contrasta con una jugabilidad estudiada hasta el más mínimo ápice, algo a lo que el equipo de Shigeru Miyamoto nos tiene muy acostumbrados. Sobra decir que el hecho de que este genio de los videojuegos esté implicado en la creación de este título lo marca y con diferencia como todo un *must have*, uno de esos juegos que venden consolas por sí sólos. Ciertamente, estamos ante una obra maestra lúdica, a pesar de no superar claramente a su predecesor en la ya mítica **Nintendo 64**.

EL AGUA, FUENTE DE TODA VIDA

Los principales argumentos que ***Super Mario Sunshine*** esgrime para tratar de arrebatar a ***Super Mario 64*** el título de mejor juego de plataformas son el presumir de un apartado técnico impecable, lucir inmensos mapeados y dotar al jugador de grandes posibilidades a la hora de interaccionar con el entorno y sus personajes. Aunque se mantienen en gran medida las premisas que hicieron del cartucho de **Nintendo 64** la maravilla que es, se han añadido detalles que cobran especial protagonismo, como es el agua del nuevo e inseparable elemento que acompañará a Mario: el *Water Pack*.

Sus posibilidades son tan variadas como el número de accesorios que le podemos acoplar. Empezamos con un cañón simple, con el cuál podemos atacar a los fangosos enemigos y limpiar a los ciudadanos que se pringado de la oscura materia marrón, además de la posibilidad de activar interruptores. Pulsando el botón X haremos que nuestro cañón se convierta en un propulsor que nos ayudará a alcanzar plataformas aparentemente más inaccesibles, casi como si de un jet pack se tratase. Sin duda, el poder usarlo otorga un aspecto realmente novedoso a la típica jugabilidad "made in *Super Mario*", y hasta la echaréis en falta cuando cierto personajillo que ya conoceréis os la "robe"...

La organización de los niveles (todos ellos muy tropicales) es muy similar a la que ya vimos en ***Mario 64***, con escenarios no conectados entre sí a los que accedemos por una entrada única desde el mundo principal. Eso sí, aquí no tendremos que atravesar cuadros para ello, sino que habrá que traspasar graffities marcados con la inicial de *Mario*, previo lavado vía *water pack*. Una vez hecho esto, sólo nos queda saltar contra la marca para introducirnos en el nivel correspondiente.

Spidey
spidey@mericonsolas.com







Por fin la tan ansiada entrega anual de la saga *King of Fighters* nos llegará en el mes de Octubre de manos de Playmore con unos aires cambiados y un gran puñado de factores que sin duda dejará conformes a los que no dejaron convencidos las últimas entregas. Esto es lo que se ha podido ver por ahora de la beta que se puso en NeoGeo Land, el lugar por excelencia de las novedades de NeoGeo.

Este nuevo ***KOF 2002*** llega como un *dreammatch*, es decir, que es un juego sin argumento; como ya pasó con el ***KOF '98***, lo que supuso un aireamiento de la saga bastante notable al ver casi todos los personajes del primer arco argumental a la vez juntitos; y esto es lo que se nos presenta de nuevo con la trama del ***NEST*** y todo lo que ha conllevado. En este nuevo ***KOF***, además de dar un lavado de cara en general a la interfaz del juego, nos propone un juego llenito de posibilidades y enfrentamientos que siempre hemos soñado, incluso frente al recorte de plantilla que ha supuesto (para desgracia de algunos y alegría de muchos). Pasemos a ver los detalles que nos prepara esta nueva entrega de la saga que más revuelo levanta cada año en Japón y que arrastra a medio mundo.

SOBRE EL ASPECTO GRÁFICO DEL JUEGO

En este entorno, hay que decir que es de lo más vistoso que se ha visto en la última trama, dejando por los suelos escenarios y gráficos tan simples y sin gracia como los de ***KOF 2000*** o ***2001***. Aquí encontraremos escenarios de gran colorido y detallismo, y las curiosidades que enriquecían juegos como la mítica entrega del *'97*, con otros personajes de fondo y demas detalles que hacían del combate una maravilla visual. Aquí los chicos de **Eolith** y **Playmore** han estudiado a fondo los gustos del gran público y se ha ceñido más al espíritu que desprendían las primeras entregas que al mero hecho de meter veinte personajes por equipo y escenarios chulos que se cuenten con los dedos de media mano como nos tenían acostumbrados desde hacía tres entregas. El entorno de las barras de *power* y demás parámetros son bastante sencillos e intuitivos, pero no tan feos y simplones como los de la entrega del ***2001***.



Aquí tenéis el nuevo look de Athena

SOBRE EL SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego escogido parece ser uno muy semejante al *Advance* de toda la vida, en el que tendremos que cargarnos un *stock* para ejecutar ataques más poderosos, pero al ser una beta no está claro que éste sea el sistema definitivo. Dando gracias al cielo, el sistema de lucha es de equipos de 3 contra 3, desapareciendo por fin el detestable y truquero sistema *striker*, que tantos combates nos ha destrozado a jugadores veteranos. Como novedad, al jugar en modo *arcade*, nos dan la opción de elegir entre dos equipos a luchar, muy semejante a lo que ocurría en ***Street Fighter 3 - 3rd Impact***, el poder elegir entre 2 a quien quieres zurrar o quién te importa menos que le apalee. Al menos por ahora en ésta beta, en modo *arcade* nos enfrentaremos a cinco equipos, un *mini boss* (aun no se sabe fijo si es un equipo o un solo personaje), otro equipo normal y el jefazo final.





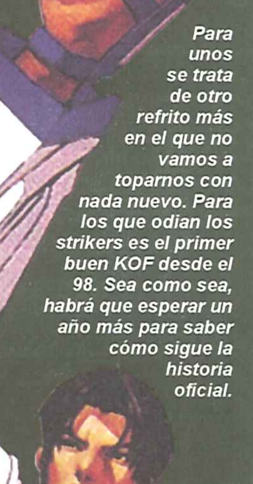
LOS PERSONAJES



Ahora vamos a lo que más interesa, y no es otra cosa que ver los integrantes de la plantilla de este nuevo **KOF** cargado de vistosas mejoras: En el *Japan team* tenemos a los eternos *Kyo Kusanagi*, *Benimaru Nikaido* y a *Goro Daimon*, luciendo a su nene. El *Yagami Team* vuelve a la carga con *Iori*, *Mature* y *Vice*, a la par que el *Garou* con los hermanos *Bogard* y su inseparable *Joe* y los *Kyokugen* con *Ryo*, *Robert* y papi *Takuma*, como ya pasó en **KOF '94** y **'95**. El una vez más cambiante equipo de las chicas esta vez lo componen *Mai Shiranui*, *Yuri Sakazaki* y *May Lee Jinju*. El equipo de *Korea* no necesita presentación con *Kim*, *Chan* y *Choi*, igual que los *Psycho Soldiers* con *Athena*, *Kensou* y *Chin*. *Blue Mary* vuelve con *Billy* y *Yamazaki*, a la vez que *Yashiro*, *Shermie* y *Chris* (versiones *Orochi* incluídas), sin olvidarnos de los *Ikari*, liderado por *Leona*, seguida de *Ralf* y *Clark*. Como equipo representativo del **KOF '99** tenemos el formado por *K'*, *Maxima* y *Whip*. Del **2000** tenemos a *Vanessa*, *Seth* y *Ramon* y del **2001** a *Kula*, *K'9999* y *Angel*. Como véis, muchos personajes han quedado fuera, algunos siendo un acierto como con el abusivo *Bao*, el guarro de *Jhun* o las inútiles *Hinako* y *Xiangfei*, y otras inexplicables como *King*; de las más queridas, o *Shingo*. En cambio lo podremos ver junto con otros muchos más personajes por los escenarios, ya que no han querido perderse el evento.



Como jefazo final nos encontraremos a *Rugal* con ganas de partir cabezas de nuevo y con un arsenal de ataques bastante renovado. Esto sí que es un *final boss* y no tíos con trajecitos chorras que lo hacen todo por ellos. ¿Pocos pero justos?



Para unos se trata de otro refrito más en el que no vamos a toparnos con nada nuevo. Para los que odian los strikers es el primer buen KOF desde el 98. Sea como sea, habrá que esperar un año más para saber cómo sigue la historia oficial.

ENTORNO Y RUMORES SOBRE KOF'02

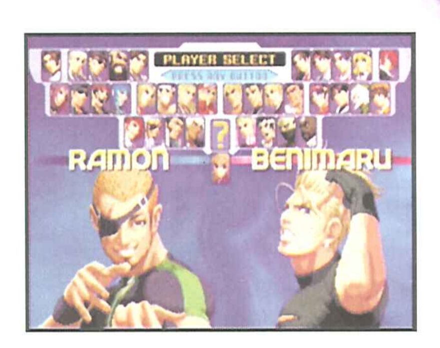
Como ya he mencionado antes, las ilustraciones que veremos por todas partes corresponden al mismo que las del **KOF 2001** (algunos aún seguimos haciéndole vudú por ponerle esa cara de *Moai* a *Clark*), pero en cambio ha mejorado muchísimo, como se puede observar en las geniales ilustraciones de *Andy*, *Maxima* o *Chris* por ejemplo. Eso sí, para dejar constancia de que es él nos deja a *Yamazaki* con cara de troll y *Yashiro* y *Choi* no muy agraciados tampoco. Pero en el juego cambia, ya que es el que ya hizo lo propio en el **Buriki One**, ofreciendonos quizá las mejores ilustraciones de un **KOF** hasta la fecha, incluso superando las del **2000** (a mi parecer las mejores). Respecto a la banda sonora, decir que se acabó tener muscia predeterminada y mala con avaricia. Ahora cada equipo tendrá su melodía característica, como ocurría también en el **KOF '98**. Un gran acierto. ¿Rumores? Unos cuantos, como que el *miniboss* es un *K'9999* mutado, que *Shingo* aparece retando al jugador en el modo *arcade* como en el **KOF '98**. Otro dato interesante es que *Leona*, cuando ha perdido una gran porción de su barra de vida, entra en estado *Orochi*, aunque no está confirmado del todo. Varios personajes cambian diferentes aspectos, como *Takuma* en sus ataques, *Yashiro* y *Shermie* en su pose normal, *Iori* en un *super* y *Ryo* en el traje, que ahora va con protecciones en los pies y guantes como en su día llevaba en el **Art of Fighting 2**, y como no, la chillona de *Athena* también luce nuevo y *superfashion* traje, y nos deja a todos sorprendidos con la larga melena que lleva de nuevo, ya que ya pensábamos que tras la regresión que estaba sufriendo desde el **KOF '99**, en el **2002** aparecería calva **XD**. Y una vez más las presentaciones entre personajes estarán a la orden del día.

Esperando con ansia que salga la versión final, por ahora degustaremos lo que nos llegue y quién sabe si en algún salón recreativo dejan caer alguna beta (que lo dudo). Por ahora tiene pinta de ser lo mejor de la última saga (los mejores elementos clásicos junto a los mejores personajes nuevos). Quizá para cuando nos volvamos a leer ya los hayáis probado todos, y desde luego que os lo recomiendo si sois de los que empezasteis con la edición del '94.

Artículo *"The King of Fighters 2002"* por Clarens (clarens@megamultimedia.com)

THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 ™



Por fin tras más de un año y medio de espera podemos hacernos con otro título de la fabulosa saga The King Of Fighters, en este caso Kof 2000 llega primeramente en DreamCast aunque también aparecerá junto con KOF 2001 en PlayStation 2.

Pues así es, ya hemos podido hacernos con el último *KOF* que por ahora ha salido a la venta para la plataforma DreamCast, y de esta manera comentaros nuestra opinión tras muchas horas de juego y diversión.

La adaptación posee ciertas novedades pero por desgracia podemos apreciar considerables carencias. Una de las introducciones que han hecho es la de múltiples escenarios de otros títulos de SNK. Este detalle realmente se agradece mucho pero por desgracia al meter dichos escenarios han eliminado todos los *frames* (en algunos de ellos) dejando una imagen plasmada auténticamente patética. El por qué, ¿falta de tiempo? ¿trabajo fácil?, quizás más bien lo segundo. Pero bueno cada uno verá... Supongo que los fans de esta saga quedarán un poco decepcionados al no poder disfrutar en su plenitud de escenarios tan chulos como el de *Xianfei* en *Fatal Fury RB2*, *Billy Kane* en *Fatal Fury*, el de los hijos de *Kim Kaphwan* en *Mark Of The Wolves* o el carismático escenario del grupo *PsychoSoldiers* de *KOF'94*, entre muchos otros. Pero los escenarios que acabo de citar se pueden destacar entre los mejores, debido a que no le han quitado toda la animación que poseían en un principio, pero otros como el de *Krizalid* o el de *HeroTeam* en *KOF'95* quedan exageradamente mal, pasando (sobre todo el escenario de *Kyo*) de tener gran cantidad de animación a no tener absolutamente nada. Con respecto al mismo tema también podemos criticar el hecho de que no hayan reformado los escenarios originales a *3D*, como en las anteriores entregas pudimos ver. Esto que al parecer iba a ser habitual en las conversiones para las consolas se rompe en esta edición, que sin duda alguna posee los escenarios más sosos de toda la saga.

Inexplicablemente esta conversión tampoco cuenta con el típico *Survivor Mode*, que casi siempre ha estado presente como reto del juego.

Otras novedades aparte de la introducción de numerosos escenarios de antiguos títulos de SNK son la incorporación de conocidas músicas de anteriores juegos que podrás oír mientras disfrutas de las ilustraciones en el apartado *Art Gallery*. En esta ocasión este apartado consta de dos tipos, el primero es el habitual *Art Gallery* donde podremos ver un cierto número de ilustraciones de *KOF2000* y en segundo lugar está la sección *Graphic Gallery* que posee también ilustraciones pero que en este caso deberemos sacar.











Artículo "*KOF2000*" por Dark Schneider "Dash" (*dash@megamultimedia.com*)



Lo que sí es completamente nuevo es el apartado de Puzzles que han puesto a disposición para amantes de los rompecabezas. Los puzzles, como os podréis imaginar, son ilustraciones de ***KOF*** que podremos formar siempre y cuando le dediquemos bastante tiempo puesto que el nivel de dificultad por cantidad de cuadros es aceptable y hay que rotar piezas.

Como es habitual tendremos a nuestra disposición sin necesidad de trucos al personaje oculto de ***KOF2000***, es decir, a *Kula*. A ella la podremos utilizar en todos los modos de juego. En cambio al enemigo final, *Zero*, sólo lo disfrutaremos en el modo *practice* mediante un truco. Esta es también otra carencia que no entendemos ya que, desde ***KOF'95*** siempre se ha podido utilizar en el modo *Vs* al jefe final.

A diferencia del año anterior en este no se han introducido nuevos *strikers*, posiblemente debido a la gran abundancia que originalmente posee. Si recordáis, cada luchador poseía un *striker* aparte de él mismo como *striker*. Esto + los extra *another strikers* que tenían ciertos luchadores hacían de esta edición la que más combinaciones llegaba a tener, aunque posiblemente también la más "guarra" en cuanto a juego se refiere. Haciendo alusión a los extra *another striker* os ponemos a vuestra disposición la combinación que se debe emplear para hacer uso de ellos: una vez que te dispongas a elegir el *striker* que deseas, te colocas sobre el *striker alternativo* e introduces los siguientes comandos, arriba, 3 veces izquierda, 3 veces derecha, abajo. Recordad que no todos los personajes tienen este tipo de *striker*.

En definitiva la conversión que ha tenido ***KOF2000*** para **DreamCast** por parte de la compañía coreana **Playmore**, ha sido regular. Esto también se debe al ligero empeoramiento de los gráficos que han quedado más pixelados y borrosos en comparación con la versión recreativa. También hay que añadirle un ligerísimo descenso de la velocidad aunque realmente tras jugar un buen rato pasará desapercibido. Como punto a favor hay que decir que las músicas quedan mejoradas, una vez que en el menú de opciones cambies el sonido de *Original* a *Arrange*.

Pese a esta no muy buena conversión es un fantástico título que dará mucha diversión a todos los amantes de los videojuegos de lucha y en especial a los fans de la carismática saga.

幻想水滸伝 III
GENSOSUIKODEN III

Gensou Suikoden es una saga que gracias a su fabulosa jugabilidad e historia consiguió una gran fama sin depender de los _movies_ ni los gráficos. En esta última entrega de la saga hay más cambios de lo que se esperaba. Vamos a explicar estos cambios y a ver lo que os parece.

La historia empieza 15 años después del ***II***, con el rumor de que ha aparecido héroe de la llama, quien desapareció hacía 50 años misteriosamente. La historia girará en torno al héroe y el conflicto entre las 6 tribus de *Grass Land* y la ciudad libre, la unión *Zexen*.

En esta historia por primera vez en ***Suikoden*** se contará sobre los países y tribus de *Grass Land*. Sobre el país de *Harmonia* esperemos que se desvelen misterios, más de los que se contaron en ***SuikoGaiden***.

Los protagonistas son 3 + un protagonista aparte, los que hacen 4. Según el prota, veras las cosas diferentes respecto a otros protagonistas, pues cada uno de ellos está en situaciones o lugares diferentes, pero en la mismo corriente de tiempo. Según los actos de uno puede haber influencias o cambios en otros protagonistas que aparecerán después.



El sistema de combate es otro sistema que parece haber sufrido un gran cambio. Los combates ahora son en tiempo real. Según cada ataque o magia se necesita cargar cierto tiempo para efectuarse. Se podrá comprobar el tiempo que tarda mediante una barra de movimiento. En el combate los personajes se moverán según los ataques o magias que efectúen. Puede haber situaciones al efectuar las magias que hacen daño a tus compañeros por estar cerca del enemigo, aunque en estas situaciones los personajes se mueven solos según la inteligencia y el carácter de cada uno. Cada personaje lleva técnicas (llamadas *skill*) que pueden servir de apoyo en el combate. Existen dos tipos de *skill*, las que se pueden aprender todos y otras que son propias de cada personaje.

Por último hablamos del *Body System*. Cuando dos personajes están en dos filas diferentes, alante y atrás, según el carácter y el tipo de arma estos dos actuarán juntos. Según la combinación puede incluso montarse encima de otro personaje que pueda ser como los monstruos o animales.

Al igual que en anteriores entregas, habrán también batallas en grupo y duelos. Los duelos parecen no haber sufrido muchos cambios, pero las batallas han variado bastante. En lugar de moverse por cuadros se moverán punto por punto, donde indica un área, pasando



En el apartado gráfico, en lugar de ser los gráficos en *2D* ahora se pasa a ser *3D* poligonal, tanto como en combate como fuera de él. El maravilloso *opening* (que encontraréis en el *CD*) está animado y creado por **Gonzo Digimation**, los mismos que hicieron el *opening* de ***Gensou Suiko Gaiden I*** y ***II***. Además, la música está compuesta por el famosísimo compositor y músico *Himekami*.



por las líneas que se unen. Al chocarse con un enemigo situado en esas áreas entrará en combate. Según el nivel de *skill* de nuestra estratega se decidirá cuántas veces podemos movernos en un mismo turno.

En el castillo principal donde se unirán las 108 estrellas se irán construyendo tiendas y aumentando lugares al paso en que se nos vayan uniendo los héroes de las estrellas. Aparte de los típicos negocios como hoteles, tiendas de armas y magias, habrá campos de cultivo, ganadería, teatros donde podremos disfrutar de mini juegos, otros sitios como el baño publico (que según la combinación de los personajes que entren ofrecerá conversaciones especiales), la librería (donde se podrá conocer la historia de este mundo), lugares donde podemos decorar estatuas, dibujos y otros artes. Incluso habrá un lugar donde se hacen sorteos.

Esperemos que pronto llegue este juego en España para poder disfrutar de nuevo la historia de los 108 héroes de las estrellas.









PERSONAJES

Geddoe

Hugo: El hijo de *Lucia*, la jefa de la tribu *Kalaya Clan*, quien apareció en el ***II*** como enemigo. Tiene una gran aptitud en combate y se conoce como uno de los mejores guerreros de su tribu. Sale en viaje a *Zexen* como mensajero de paz.

Chris: Jefa de caballería *Zexen*, a la que llaman la virgen plateada o la caballero blanco. Al morir el jefe y el subjefe de la caballería tras una ataque por sorpresa, ella dirigió la caballería, consiguiendo una victoria milagrosa. Desde entonces la consideran como la heroína del país.

Geddoe: El jefe de sección de los vigilantes de la frontera, un grupo cuyas misiones se basan en el espionaje, conseguir información y en ocasiones destrucción. Su sección se conoce de uno de los mejores del equipo. Al conocer los nuevos problemas que ocurren en *Grass Land* vuelve en misión de espionaje.

Thomas: El gobernador del castillo *Budde Hucke*. Fue enviado para ser gobernador de un castillo casi abandonado y pequeño como si fuese un pueblo. Llega a este castillo por orden su padre. Su capacidad como guerrero es nula.

Sobre el héroe de la llama, quien tiene toda la pinta para ser el protagonista principal, no sabemos si realmente podemos controlarlo como uno de los protagonistas.

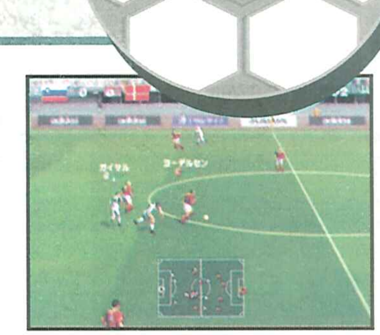
Sobre los otros personajes que aparecieron en el ***I*** y ***II*** sabemos poco. Podemos ver algunos personajes como *Lilly*, la hija del primer presidente de la república *Tint*, que apareció en el ***II*** y será uno de los primeros personajes que encontramos en el juego junto con *Lucia*. Otros personajes que conocemos del ***I*** y ***II*** y estarán seguro son *Apple* (I y II), *Vicky* (I y II), *Geen* (I y II) y *Nash* (protagonista de ***Gaiden***). Algunos de los personajes en lugar de aparecer ellos aparecen sus hijos, nietos o discípulos, como es el caso de *Bell* y *Karakurimaru Z*, que algo tendrá que ver con *Megu*, *Fred* y *Rico* quienes dicen que son de la caballería *Maximillian* o *Sanae*. También sale una chica que dice ser hija de *Fleed*, y y su mujer, *Yoshino*.





WORLD FANTASISTA

A lo largo de estos últimos meses nada puede contradecir que el fútbol haya acaparado la atención e interés de muchas compañías de software en la perfecta recreación del campeonato mundial de este año. Entre ellas Square Soft ha tomado buena nota y por muy raro que os pueda parecer no quiso dejar pasar de largo la contagiosa fiebre balompédica que azotó con gran protagonismo a miles de millones de seguidores del deporte rey, durante el voluptuoso acontecimiento.



Ya hace varios meses que *World Fantasista* había salido al mercado siguiendo los sudorosos pasos del mundial Corea-Japón 2002, creando la expectación de muchos usuarios japoneses al saber que este juego estaría programado bajo el prestigioso sello de **Square Soft**, y una vez nos hicimos con él nuestra impresión no pudo ser más negativa, si ya habíamos jugado antes a las grandes joyas que la compañía **Konami** cada año suele regalarnos para nuestro completo deleite y diversión.

Entrando en materia.

El nivel gráfico empleado para dar vidilla a los jugadores es sensacional, aunque hay que darles una colleja por no haberse



A la hora de mostrar habilidades sobre el césped World Fantasista se ve favorecido minoritariamente en la probeta de la jugabilidad, dando la ligera sensación de haber basado la mecanica del su juego, el toque y posesion del balon que en el propio trabajo en equipo.



molestado lo mas mínimo, en presentar algunas similitudes en las animaciones de expresiones de rostros faciales o fisionomías de los jugadores más famosos del panorama futbolístico. En cambio el comportamiento de estos y los movimientos que efectúan son de los más realistas y fluidos que he visto hasta ahora, aderezados además con una buena cantidad de detalles como pueden ser los recibimientos en el aire, el salpiqueo del agua en carrera, toques de balón, fintas, la lucha por el dominio y posesión del balón... cada uno de ellos perfectamente reproducidos sin perder un ápice de la realidad. Pero en contra del trabajo técnico de los chicos de la factoría **Square**, se verá crudamente afectada dentro del sistema de pases de una pesada lentitud de reacción que deja bastante que desear, restandole por consiguiente buena parte de la

¿Innovación? No creo... ¿Diferente y extraño? Como ninguno

Square siempre será la compañía más envidiada del marco interactivo del planeta. Constantemente ha conseguido estar al orden del mercado con increíbles producciones roleras que han y siguen llenando nuestras vidas de fantasía, magia y nuevas experiencias de entretenimiento, surgidas sobre todo por su original y exquisito trabajo. Pero evidentemente no siempre van a ser flores y alardes todos los títulos que nos lleguen de esta magna compañía y por desgracia la cruda realidad del programa lo cantan por si sola, con un resultado que ya habíamos imaginado encontrar, teniendo en cuenta que era su primera incursión al





mundo del futbol. De manera que si el verdadero objetivo de **Square** había sido innovar sobre la sombra de otros títulos, con su primeriza creación futbolística, el patinazo de su inexperiencia no ha podido ser más resbaladizo y doloroso, cuando la extraña orientación del terreno de juego (ocasionado por la carencia de cámaras), por no decir la rara extensión de la banda inferior del campo, desfavorecían en buena medida a la ambientación y distribución de la acción del juego. Por esta razón no sería una sorpresa que en un principio nos ocasionara gran desconcierto (difícil acostumbrarse a él) durante el desarrollo de los primeros partidos.

Artículo "*World Fantasista*" por Los Pakos

jugabilidad. Encima, si nuestra penumbra ya no era suficiente grande, la ejecución de las jugadas no prestan plenamente la facilidad de servicio de poder elaborar estratégicas jugadas y situaciones que reaviven el partido (aunque se les haya dotado de un gran olfato de gol y sencilla realización de estas, una vez consigamos alcanzar el área de puntación), evitando de esta manera que se repita un encuentro de otro. No sería nada fácil librarse de nuestros marcajes para lanzar complicados pases al hueco sin problemas de perder el balón, ni tampoco podríamos controlar la precisión, la fuerza, la dirección y el efecto del envío de saques de falta. Y por si fuera poco, la inteligencia con la que encaraban los rivales era elevada... Son muchos inconvenientes que duele nombrar y que hacen degradar el producto de estos consagradísimos programadores frente a la astuta simulación y evolutiva profesionalidad que **Konami** sabe aportar al usuario más exigente poseyente de una **PS2**.

El ambiente que rodea los partidos no es el mejor que se ha visto en un simulador de futbol, pero no deja de ser bastante aceptable.





En fin, que en este título de **Square** no vais a encontrar un juego muy a la altura de sus actuales obras ni por supuesto de las circunstancias de otros programas del mismo género. Es verdad que presume de un elevadísimo apartado gráfico (con sus inconveniencias) de capturas de movimientos increíblemente realistas, pero también hay que comentar que se hace poco eficiente y nada sencillo en su aprendizaje, con un ritmo de juego demasiado pausado, lo que no ayuda a aumentar las posibilidades de acción que el usuario desease.

Y ahora os preguntaréis ¿Merece la pena adquirirlo? Pues a decir verdad y habiendo una desbordante cantidad de juegos de este obeso género en circulación productiva, sólo podría pasar como una mera opción para aquellos jugadores que quieran comprobar las prestaciones que puede ofrecer esta compañía en esta clase de *software*. Por supuesto, los más puristas de este deporte ni por asomas conseguiréis disfrutar a fondo de las mayores posibilidades de un partido, variedad de competiciones y opciones que sin duda sí que ***Winning Eleven 6*** (en breve en nuestro país bajo el título ***Pro evolution Soccer 2***) marcará la gran diferencia, siendo el mejor simulador del mercado hasta la nueva aparición de su séptima entrega. Pero como os digo, para gustos hay colores y la potestad de elección es completamente vuestra. De todos modos, leed a continuación y decidid.

COMPETICIÓN SABOR SQUARE

Como buen juego de futbol, ***World Fantasista*** recogerá todas las selecciones (36 equipos y 2 con los mejores combinados de Europa y América) que se citaron en el campeonato del mundo, las cuales tendremos a nuestra disposición en los modos *Square exhibition match*, *World championship* y *Square cup*, aprovechando la licencia de la **JFA** (**Japan Futbol Association**) para utilizar los nombres reales de las grandes estrellas del deporte rey (en japo claro), pero lo que pasará desapercibido para quienes no entiendan el japonés es el detalle de que NADIE en la plantilla española tiene los nombres reales (a saber en el resto de países). Por poner un ejemplo, a *Raul* le llaman "*Maul*" y a *Mendieta* "*Endieta*". Esto se debe con total seguridad a que no pagaron por tener los nombres reales. Al menos contaremos con un editor que permitirá actualizar o traspasar a nuestro idioma la plantilla de jugadores al completo introducidos en 5 estadios reales de Corea y Japón.







OPENING MADE IN SQUARE

Como es habitual en sus producciones, **Square** ha vuelto hacer sus pinitos en esto de crear unas secuencias de video *CG* de una calidad asombrosa, de los que quitan el hipo, que tratados y facturados digitalmente de los movimientos del jugador profesional *Hiroshi Nami* (del *Jubilo Iwata*), gracias a la puesta en escena de la tecnología de **Alias** y **Silicon Graphics**, dejaban bien patente la inconfundible estampa de esta casa. Atentos a la intro, incluida en el *CD* de este mes.





No es fácil adivinar los pases que elaboran la jugada de gol (pases en profundidad, paredes...)

WORL SOCCER

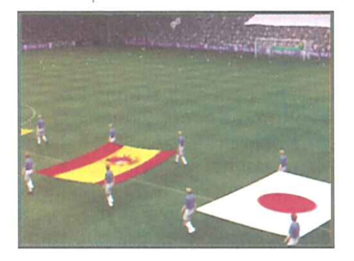




Winning Eleven 6 ha revolucionado las ventas en Japón y ya queda menos para que los usuarios españoles disfrutemos del mejor futbol de konami, que sin duda levantará pasiones cuando caigamos inevitablemente en sus redes de juego.

Winning Eleven 6 ya lleva meses (lanzado a la venta el 25 de Abril) haciendo disfrutar con delirio a miles de japoneses y ya queda menos para que el silbato dé el comienzo en nuestras tierras de las mejores y más realistas competiciones de este título que con total seguridad proclamará su liderato como producto estrella del fútbol sobre todas las consolas vigentes del mercado actual. ¿Cuál es el sistema afortunado? ¡Ya lo sabéis! **PS2**, formato donde **Konami** puso toda su fe y cuyo resultado de ventas (más de 1 millón de copias vendidas) ha sido la grata y exitosa respuesta de un magnífico trabajo en equipo, con el que cada año se superan, colocando a la compañía como maestros de la conversión del deporte supremo.





La evolución del fútbol nunca ha podido ser más perfecta. Fruto de sus esfuerzos, **Konami** ha puesto a nuestro servicio todo un elenco de novedades donde las primeras evoluciones del programa las contemplaríamos en unas bestiales animaciones de los jugadores (y no exagero cuando digo que rasgos faciales de ases del balón como *Beckam*, *Figo*, *Rivaldo* o el mágico *Zidane* hicieron saltarme de alegría) y la increíble cantidad de movimientos que se habían sumado, tan detallados y pulidos que ni te abuelo dejaría de creer estar viendo un partido de verdad. El grado de realismo y fidelidad que convierte la simulación de este deporte (por no hablar de la espectacular ambientación de los estadios, dignos de quitarse el sombrero) se priman de una forma alucinante, en cada uno de los encuentros que podíamos disputar en diferentes campeonatos, cargados de una enorme variedad de opciones (amistosos, copas internacionales, liga internacional, la famosa *master liga* y los clásicos entrenamientos), además de unas ampliadísimas posibilidades de fichajes, edición de jugadores (con el mejor y más completo editor de cualquier simulador de este tipo), nuevos regates (amagos, fintas, caños, etc), selecciones, clubes, estadios y coreadas celebraciones de gol. Aunque claro, todo esto no estaría aprovechado y disfrutado al 100% si no contásemos con un magnífico sistema de control (rápido y fluido) que nos permitía una mayor expansión del juego dentro del terreno, algo jamás visto antes en un título. Antes de finalizar con tal avalancha de alegría (lástima que no me permitan más espacio, porque es tal mi enganche a este juego que podría escribir una biblia, y si no, desafiadme a un partido) decir que técnicamente es una auténtica maravilla que se deja jugar desde el principio a excepción de esporádicas ralentizaciones que sufre el juego debido al requerimiento de disco duro y para gozo de fans del inmortal ***Queen***, se habían incluido temas tan sonados como ***We will rock you*** o el famoso ***We are the champions*** que apuntaban el colofón final, otorgándole la credibilidad de tener en nuestras manos una obra maestra del entretenimiento muy completa que no deberíais dejar pasar. Si os gusta el fútbol con ***Winnin Eleven 6*** (***Pro Evolution Soccer 2***, para los menos desesperaillos en su adquisición que prefieran esperar a su versión *pal*), tenéis una cita obligada a la que no podéis faltar.



El ritmo que destila cada encuentro es muy elevado, hasta el punto que conseguir un gol resulta tan difícil o más que en la realidad.





Dispondremos de una gran oferta compuesta de 54 selecciones nacionales + 9 ocultas entre los que tendrán cabida viejas glorias de la Alemania, Brasil (con los indiscutibles *Pelé* y *Garrincha*), Holanda... + 40 clubes pertenecientes de las mejores ligas europeas (*Deportivo*, *Galatasaray*, *Hamburgo*...)

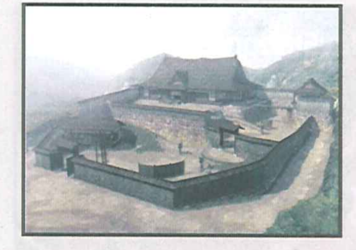

ENVÍA
CHAT3
AL 7494
Nº1 EN ESPAÑA
chat
¡CONÉCTATE AHORA!. CHIC@S
DE TU CIUDAD
TE ESPERAN
CHATEA CON GENTE DE TODA ESPAÑA
¡¡MÁS DE 1.000.000 DE USUARIOS CONECTADOS!!
TAROT
¿DUDAS AMOROSAS?
¿PROBLEMAS DE SALUD, FAMILIA, TRABAJO...?
TE DAMOS LA SOLUCIÓN EN DIRECTO.
906 03 22 48
¡¡ENCUENTRA TU MEDIA NARANJA ENTRE LOS MILES DE AMIGOS Y AMIGAS QUE HARÁS!!
DATING
¡¡PESCA AMIGOS CON TU MÓVIL!!
ENVÍA
LIGAR3 AL 7494
"Yo conocí a Laura a través de MI-LIGUE,tenía que elegir entre 20 chicas compatibles, pero elegí bien, ¡nunca he estado tan contento!".-Javi-
"Javi es tan dulce..., cuando recibí su primer mensaje fué como un flechazo, sabía que estábamos destinados a salir juntos".-Laura-
MULTI-CHAT
!!No busques más!! Ésta es la manera más fácil y divertida de encontrar amigos. ¡Unete al grupo que más conecte contigo!, ¡Conéctate con la pandilla más divertida!
ENVÍA
GRUPO12 AL 7494
TELE-COÑA
¿QUIERES GASTAR UNA DIVERTIDA BROMA A TUS AMIGOS MIENTRAS ESCUCHAS SUS REACCIONES? ¿QUIERES FELICITAR A ALGUNA AMIGA POR SU CUMPLEAÑOS? ENTRA Y ESCUCHA NUESTRAS DIVERTIDAS Y ORIGINALES GRABACIONES, COMO LAS DE LA RADIO
906 51 02 50
PARTY -LINE
Charla, liga, haz amigos, encuentra a tu media naranja... todo ésto y mucho más en el Party-Line más divertido. ¿A qué esperas para conectarte?
906 03 24 74
*Precio del mensaje: 0,9 - 1,2 €/Men. *Precio de la llamada a 906: 0,72 - 0,78 €/Min. *Los datos obtenidos al solicitar el servicio pasarán a la base de datos de MI-SMS siendo utilizados para el envío de publicidad. Para modificar o cancelar los datos llamar al 902 013 131 .

WAY OF THE SAMURAI

Acquire nos brinda un título que dejará huella en PS2. *Way of Samurai* es un *beat'em up* ambientado en el Japón medieval, donde tu supervivencia en las conflictivas batallas revueltas de facciones y tu aprendizaje como guerrero errante estará marcado con el dominio de tu sable.



La prácticamente desconocida compañía **Acquire** (**Spike**) lanzó al mercado japonés **Samurai**, un excelente producto con el que fuese bautizado más tarde con el nombre de ***Way of Samurai*** (USA), título que **Proein** se atreverá a lanzar próximamente en nuestro país (y que hoy tengo la suerte de comentar) cuyo convencional planteamiento (aunque convincente) lo hacía a lo grande ofreciendo como plato fuerte sangrientas dosis de acción que se imponían sin censura (ya era hora) de una forma más acusada de lo que habitualmente podía ofrecer el género. ***Onimusha***, ***Dinasty Warriors 3*** o viejos títulos como ***Tenchu 2*** o ***Shongun Assasin*** (***Running Blade***), nos introdujeron en diferentes temáticas desarrolladas en el Japón medieval y estructuradas cada cual con diferente nivel de peso en la acción o la investigación. Este juego de **Acquire** anteponía majestuosamente la acción pura y dura sobre los quebradizos puzzles, lo que le hacía semejarse más a un *beat'em up*, reforzado por una constante exploración de parajes y poblados que conformaban nuestro cadavérico camino, como guerrero samurai que somos y a la pura usanza de la serie ***Rurouni Kenshin***. Como era de esperar, los jugadores representarían el papel de uno de los tres personajes seleccionables que disponíamos en principio (incluyendo vestimenta y armas), situándonos directamente en medio de una amenaza de clanes de asesinos que conspiraban o apoyaban la presión del gobierno incorrupto y por la cual sólo podía ser infringida por el doble filo de la *katana*. ¿Serías capaz de regir tu



Este nuevo producto logra hacerse emocionante por su fusión de estilos de juego. La mayor parte del tiempo nos encontraríamos vagando libremente por su gigantesco mapeado en busca de gresca (que no viene nada más para subir de experiencia o ganar nuevos movimientos de combate) o bien siguiendo el sendero del arte samurai por el medio inteligente (conteniendo los malos modales e instinto asesino), dialogando con todos los habitantes que encontremos al paso y midiendo únicamente nuestras fuerzas para hacer justicia.

El desarrollo del juego puede hacerse a la larga un tanto repetitivo y llegar a perder algo de interés por los más experimentados en este esteriotipo de aventura, aunque sus programadores han añadido la salvedad de poder escoger nuestra propia ruta o camino a seguir, el determinar si ayudamos o no a ciudadanos necesitados, aliarnos o traicionar en la batalla a diversos clanes y facciones que luchan en derecho o rebeldía de los feudos (algo que como recordaréis se empleó en ***Onimusha 2***, que ponía en práctica una especie de amistad y alianza que nos favorecía durante el transcurso de la aventura) y pequeñas misiones que irían desde salvar a una hermosa chica de las pervertidas zarpas de un general y sus secuaces asesinos hasta escoltar y proteger a un padre y a su hijo recién nacido de un asalto de villanos sedientos de violencia y sangre. Según completemos con éxito estos originales eventos, determinarán paulatinamente el ritmo del juego y el que consigamos obtener los múltiples finales que abordan el juego, siendo soliviantados en principio por nuestras decisiones que puedan ser más o menos influenciadas según evitemos contactos con enemigos, una respuesta o actitud cívica negativa (como el impago de un trabajo) y el envaine de nuestra espada, acción que incitará rápidamente a la violencia como arma de sugestión.



Otra de las particularidades del juego es la cantidad de elementos que se han incluido y que reflejan la dura realidad del fragor de la batalla más cercana a una producción cinematográfica de este corte oriental.

El velar por nuestra vida, nuestra alimentación (que siempre viene bien para restablecer nuestra fuerza física, ya que sufriremos las cicatrices del combate), experiencia (conseguida al verter espadazos a diestro y siniestro) y otra cosillas (como el resquebrajamiento de nuestro sable en cualquier momento del combate, por lo que será imprescindible robar las armas que nuestras víctimas irán arrojando al dar buena cuenta de ellos con ayuda de más de cuarenta estilos de lucha y 200 armas utilizadas) serán una constante en la aventura que deberemos tener en cuenta y que estarán a la orden del día, rindiendo al máximo la fidelidad y emoción en los diversos enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

El atractivo sistema de combate, que mantenía una estructura muy similar a títulos como ***Onimusha*** o el apocalíptico ***Dinasty Warriors 3***, rezaba un control envidiable y un esquema de lucha rápido y fluido durante las épicas batallas, llegando a cotas elevadas de realidad y diversidad que veríamos simuladas por una gran variedad de tácticas de golpes especiales que aprenderíamos en el transcurso de nuestro camino. En fin, un título con el que podréis ver colmadas vuestras ansias de acción desenfrenada, representadas en un *beat'em up* con ligeros tintes aventureros y sin demasiadas complicaciones en su trama.

Sin mas preámbulos ***Way of Samurai*** os resultará interesante y divertido especialmente si disfrutasteis del gran ***Onimusha***.

Los Pakos

UNA AMBIENTACIÓN DE LUJO





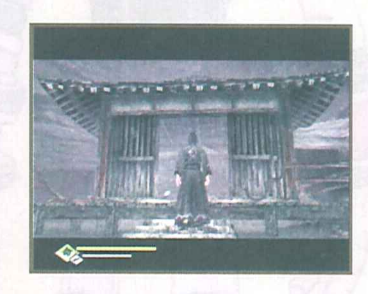
Una de las exquisiteces y bazas de ***Way of Samurai*** la encontraremos en el nivel gráfico utilizado, que resulta brillante.

Sus enormes y vistosos escenarios están realizados en un total *3D* provisto de numerosas rutas y elementos móviles con los que interactuar, lo que rompe la monotonía que pueda suponer el estar ejercitando siempre la misma tarea exterminadora de escoria callejera.

La ambientación japonesa del juego, aunque no le llega ni a la suela de los zapatos a la calidad técnica que ofrecía ***Onimusha*** (a pesar de sus estéticos y pre-renderizados escenarios), muestra un espectacular *engine* gráfico que bien podía haber sido sacado de la inspiración de un film de este crudo género, conjugando los alicientes de estar generado en tiempo real que aderezan el grado de optimización de la realidad (diferentes cambios meteorológicos del día, la tarde y la noche) y las consiguientes variaciones de la vida cotidiana de la precaria población.

En cuanto a los personajes, alcanzan un nivel muy alto con unos modelados y animaciones seriamente diseñados y definidos que dejan patente un título cargado de acción y también cercano a una profunda realidad.











Aunque no sea uno de los géneros más comunes, los juegos musicales parecen haberse consolidado y de vez en cuando aparecen títulos como *Gitaroo Man* que intentan de alguna manera desmarcarse de los cánones de juegos habituales, incorporando nuevos elementos de diversión que en definitiva presentan una característica común: tocar música.

Koei y **326** son los encargados de crear para **PS2** este extraño juego de personajes extravagantes y sucesos poco probables, los cuales están unidos por la música de *U-1*, el protagonista de ***Gitaroo Man***.

El personaje principal es un pobre chico quinceañero al que no le salen muy bien las cosas y siempre va deprimido por la vida, hasta que un día su perro *Puma* (que puede hablar) decide entregarle una guitarra que es capaz de convertirle en el super héroe *U-1* (realmente una historia de lo más surrealista). Gracias a los poderes otorgados por la guitarra, *U-1* se encargará de proteger la tierra de todo tipo de amenazas (demonios y alienígenas invasores). Aunque su verdadera misión será la de viajar por el espacio para acabar con el malvado de turno y poder sacar de su interior la verdadera fuerza de *Gitaroo Man*.





Del aspecto realmente importante del juego, las músicas, podemos decir que son bastante buenas y pegadizas, aunque tampoco llegan a la calidad de otros juegos como los ***Bust a Groove*** o las sagas musicales de **Konami**. En ***Gitaroo Man*** pasaremos por varios estilos musicales diferentes, como ocurre en casi todos los juegos de estas características, que van desde *heavy metal* a dulces temas de guitarra española.









LO BÁSICO QUE DEBES SABER

La forma de juego es sencilla de comprender pero difícil de realizar. Lo que tendremos que hacer para atacar a los enemigos es seguir una trayectoria con el mando analógico que se marcará en la pantalla y a la vez pulsar el botón círculo en los momentos adecuados. Cada vez que pulsemos el botón círculo haremos sonar la guitarra de *U-1* y según cada fase sonará de una forma distinta, dependiendo de la música que se esté tocando. Si hacemos esto bien, de la guitarra de *U-1* saldrán rayos que irán debilitando a los enemigos de cada fase.

Para esquivar los ataques de los enemigos tendremos que realizar un proceso totalmente distinto al de ataque, por lo que pulsando en el momento adecuado los botones círculo, equis, cuadrado y triángulo esquivaremos los ataques enemigos. Cada botón sirve para esquivar hacia un lado diferente. Por ejemplo, el círculo servirá para esquivar hacia la derecha y el triángulo para arriba.

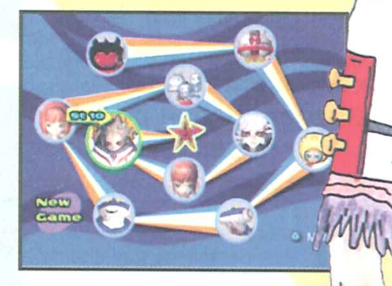




EL ENTORNO 3D

Los gráficos de este juego son bastante mediocres (una **Dreamcast** los haría de sobra) aunque para la clase de juego que es van sobrados. Todo realizado con un estilo *anime* pero bastante extravagante, mostrando personajes cabezones llenos de colorines por todos lados.

El entorno 3D de cada fase no es muy amplio que digamos, aunque está lleno de movimiento y con personajes que van de un lado para otro (como en la segunda fase) o mundos giratorios (como en el nivel que conducimos un enorme robot).



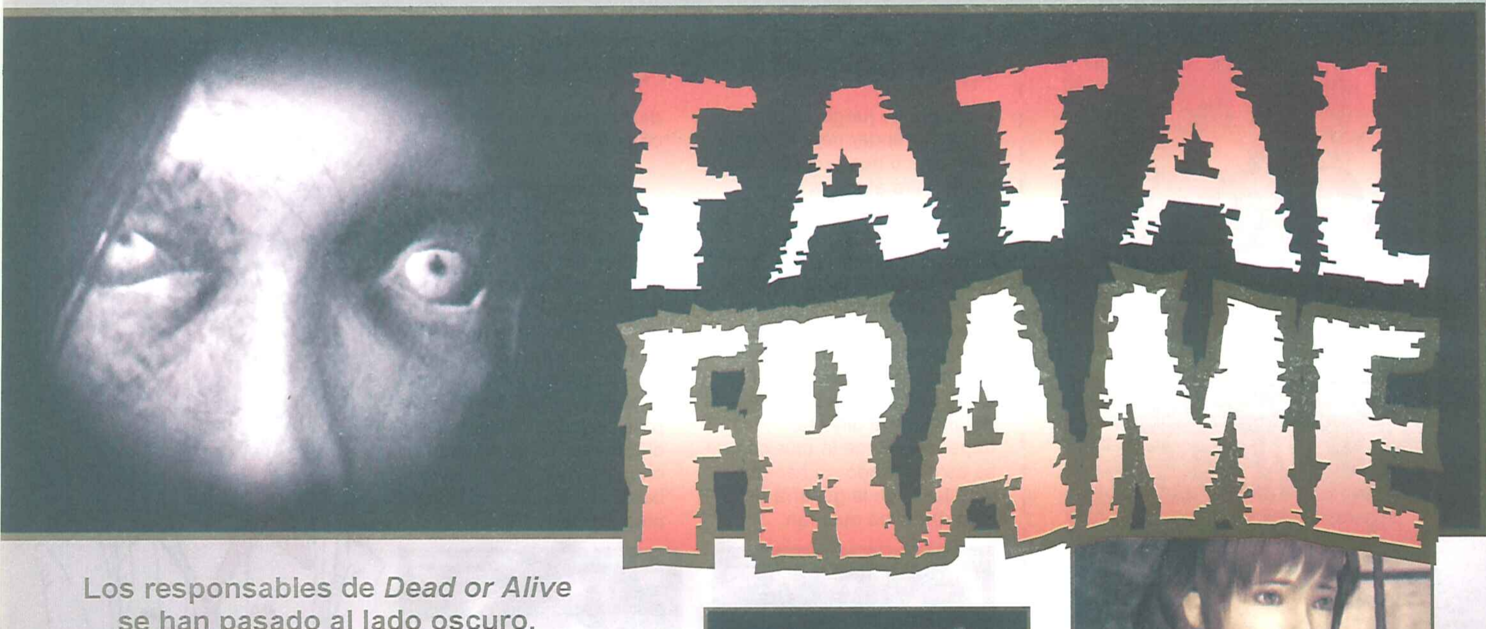
Al terminar una vez el juego seremos premiados con un modo llamado *Master Play*, el cual es un auténtico reto para todo experto en juegos musicales. La dificultad de ***Gitaroo Man*** es elevada, pero en este modo lo pasaremos realmente mal ya que la vida de *U-1* se reducirá con el más mínimo roce del enemigo y por el contrario para quitarle vida a los adversarios tendremos que freírlos a rayos de guitarra.

Según las puntuaciones que consigamos en cada fase seremos obsequiados con fichas de personajes que, como es lógico, sirven para saber detalladamente todo sobre cada uno de los personajes del juego. Esta curiosidad es lo único que nos hará jugar más de una vez a ***Gitaroo Man***, aparte de que nos empeñemos en subir puntuaciones. Aunque el modo de juego sea muy original y las músicas buenas, siempre se acaba teniendo algo de experiencia con este tipo de juegos en menos de una hora (aunque podemos intentar conseguir las fichas de personajes), por lo que no es muy aconsejable para jugadores normales. Ahora bien, si sois fanáticos de los juegos musicales, ***Gitaroo Man*** es aconsejable ya que a España llega muy poca variedad de títulos de estas características. Aprovechad y haceos con este buen juego musical.





Artículo "*Gitaroo Man*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



Los responsables de *Dead or Alive* se han pasado al lado oscuro, poniendo de moda el terror bajo la entidad del título *Fatal Frame*, una definición hecha realidad de una iniciativa con la que pulen un nuevo concepto de *survival horror*, en el que se nos obliga a trasladarnos a una sobrecogedora mansión cargada de misteriosos secretos que no evitarán que afrontemos las sensaciones más escalofriantes y espeluznantes que podáis sentir. ¿Os atrevéis a vivir la pesadilla que Tecmo nos ha preparado?

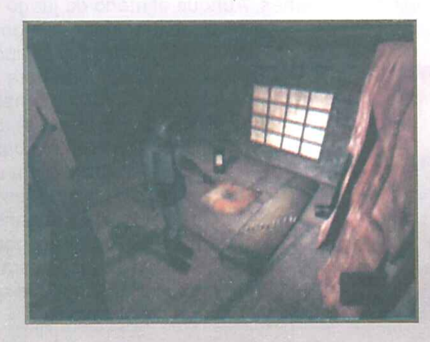
El juego estará plagado de secuencias FMV que nos irán desvelando los acontecimientos más dramáticos y terroríficos de la profunda trama de *Fatal Frame*, haciéndonos partícipes de ella. ¡Vamos, pa' no dormir!



Los resultados son evidentes, no hay duda de que el terror psicológico se afianza cada vez más al género y ya existen muestras claras de títulos que han sumido someramente (***Silent Hill***, ***Illbleed***, ***The Ring***...) este vértice del horror con maestría y originalidad. Y es que desde que nació ***Biohazard***, la proliferación de títulos que en un comienzo plagiaron su estilo, ha seguido un ritmo corrosivo e imparable en **PSOne**. Pero ese fin algún día debía llegar (sobre todo incapaces de lanzar nuevas producciones debido al obsoleto *hardware* y particularmente por los presentes sistemas de entretenimiento de última generación) y qué mejor término que heredar ese bagaje del *survival horror* a su hermana mayor **PS2**, como punto inicial a una larga evolución de nuevas experiencias y formas de pasar miedo (tomándolo ya como una costumbre y más si no tenemos que exponernos a la realidad), donde poco a poco va consiguiendo confeccionar más productos de esta terrorífica temática que tanto gusta a la inmensa mayoría de consoleros.

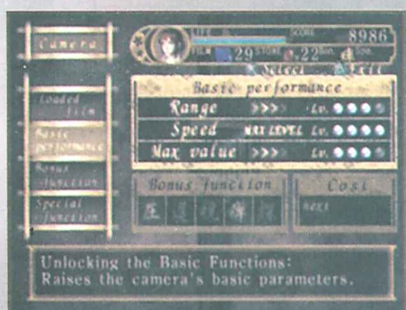




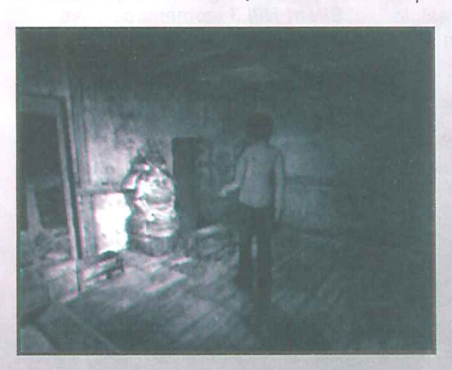




Sin renunciar por completo a las características que han dado prestigio a las reputadas **Capcom** y **Konami**, **Tecmo**, compañía japonesa conocida por una de las mayores sagas de la lucha, "***Dead or Alive***", y las inauditas aventuras "***Kagero Deception***" (que ofrecía un extraño esquema en plantar y levantar trampas en un enorme castillo), vuelve a repetir experiencia sumergiéndose profundamente con un nuevo título que a estas alturas todos conocéis, ***Fatal Frame*** (***Project Zero*** en nuestro país) que sutilmente se nos manifiesta como un digno exponente al género y una buena opción para quitarle la vigilia al usuario más avezado.



Aunque el hilo argumental de ***Fatal Frame*** nada tiene que ver con la intrincada trama de la larga saga de *Shinji Mikami* y no cuenta ni mucho menos con el paranoico estilo de ***Silent Hill***, nada ha de envidiar a estos, pues con todo el aspecto de enrevesadas leyendas profanadoras propias de la vieja cultura nipona nos sumerge en un caserón situado en las inmediaciones de Tokyo, donde al parecer ha sido lugar de extraños rituales satánicos y de múltiples desapariciones y asesinatos de cuidanos y del equipo al completo del profesor *Takamine*. Conocidas las oscuras noticias, *Himuro Hinasaki* (hermano de la prota) decide ir tras la pista de los misteriosos y escabrosos sucesos (donde le controlaremos en el prólogo del juego) armado con una cámara que su madre le regaló y que al parecer servía para capturar espeluznantes seres fantasmales, aunque de nada le sirvió, corriendo el mismo destino que sus anteriores inquilinos. Por ello *Miku*, ignorando los numerosos peligros que le acechan en su interior, decide también encaminarse a través de la lúgubre mansión *Himuro* en una desesperada búsqueda de su querido hermano.



Al igual que en algunos lugares de Silent Hill 2, las retorcidas cámaras y la más profunda oscuridad que reducen nuestro campo de visión contribuirán al verdadero propósito del juego: el sustento y vilo de nuestro miedo.

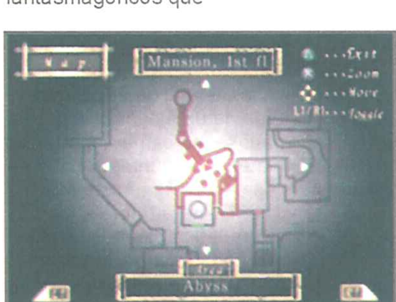
Tecmo puede enorgullecerse de haber hecho de ***Fatal Frame*** una auténtica y correcta aparición esotérica de cómo debía programarse esta contienda terrorífica que de una manera u otra nos llega precedida por el éxito y perfil característico de aventuras como ***Silent Hill*** y ***Resident Evil***, por el cual demostraba sin más que el miedo psicológico podía llegar aun más lejos a la interacción.



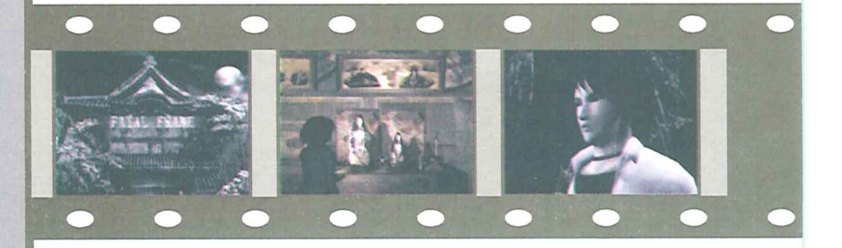
El verdadero sustento de nuestro miedo

Por supuesto, todo juego de terror requiere de una precisa ambientación gráfica y sonora que en este caso **Tecmo** logra plasmar (sin alcanzar las cotas de perfección que dieron el campanazo en ***Silent Hill***) debido al buen uso de la potencia del *hardware* de la culturista consola negra de **Sony**.

Las archiconocidas sensaciones de agobio y claustrofobia volverán de nuevo a ser nuestras compañeras de aventura a través de los tétricos y angostos escenarios que irremediablemente darán origen a insólitos pasillos sustentados con el inquietante silencio con el que se verá acosada, por misteriosos y retorcidos sonidos fantasmagóricos que provocarán la subida al máximo de nuestra tensión y nerviosismo a lo largo del oscuro camino.



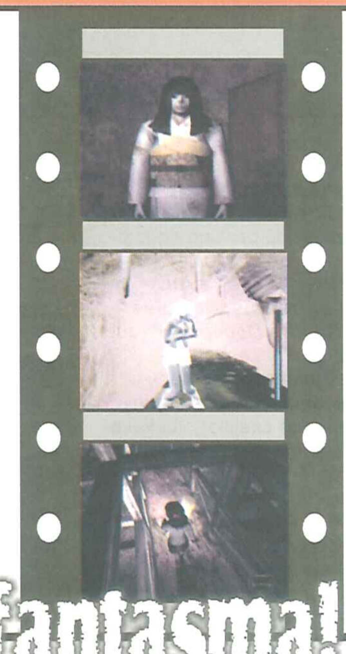
Destacando correlativamente estos factores del miedo que en sobremanera transforman la atmósfera de ***Fatal Frame***, colaboran a la perfección con los espíritus (de un realismo gráfico muy conseguido), quienes no dudarán en materializarse ante los pálidos y acongojados rostros del jugador más perspicaz y menos despavorido, para provocarnos una constante síncope tras el escalofriante encuentro de lo inesperado.



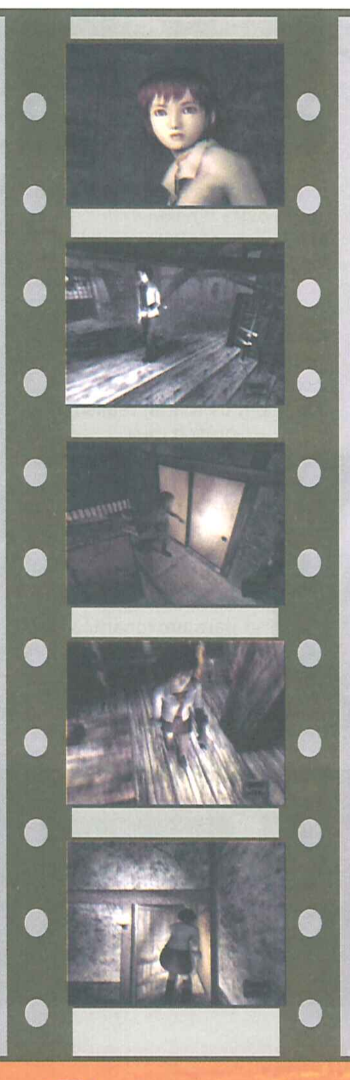
Fatal Frame © Tecmo - Artículo por *Los Pakos*

Los puzzles y enigmas volverán a poner al quiebro nuestras neuronas

Como suelen tenernos acostumbrados en este tenebroso y prosaico panorama de juegos, la actitud y mecánica que tenemos que adoptar, no se reducirá a frecuentes enfrentamientos con horrendos seres del otro lado. También la investigación cobrará protagonismo. Y es que uno de los elementos que está muy presente durante todo el juego será la constante exploración e indagación de objetos y pistas que irán íntimamente relacionados a los contados puzzles y enigmas que sus programadores han ideado con el propósito de estrujarnos un poco el cerebro, cada cual de desmedida complejidad, y debiendo echar mano de nuestro ingenio y deducción para dar con la solución correcta si queremos abrirnos paso y proseguir por los lares de esta escalofriante aventura. Y aunque principalmente **Tecmo** ha estribado el concepto y vestigios que **Konami** propició a su juego, a decir verdad los puzzles serán en su totalidad de naturaleza diáfana, por lo que no serán un obstáculo en nuestra numerosa incursión por las sórdidas y lúgubres localizaciones de la mansión *Himuro*.



Agarrame ese fantasma!



Pero además, unido a esta continencia de la atmósfera, el resultado no ha podido ser más esporádico, siendo la jugabilidad y el sistema de acción las grandes beneficiadas por su lucida y brillante originalidad. La espeluznante idea de acabar con apariciones fantasmales, espíritus y fenómenos paranormales, va mucho más allá de la simple y vista necesidad de esparramar sesos y contribuir a la próvida casquería, así que ya podéis olvidaros de los métodos tradicionales de exterminio, de reducción de enemigos con el típico arsenal de escopetas y arma de un mayor calibre. En manos, una cámara fotográfica y una afinada puntería. La colegiala protagonista *Miku Hinasaki* hará frente a los horrendos habitantes de la mansión con providenciales ataques especiales de todo tipo (entre ellos *flashes* de diferentes efectos y buscadores automáticos), enmarcados con un elocuente y sugerente factor de captura que además podremos potenciar al ir adquiriendo nuevos componentes de ataque (gracias a los puntos de experiencia conseguidos). Pero además de esta franquicia del armamento fotográfico no hace que el trabajo de supervivencia e inspección del edificio japonés sea algo sencillo. Así mismo, también será una herramienta indispensable para poder descubrir nuevas localizaciones, pistas, destinos y errantes fantasmas invisibles e imposibles de detectar a la vista de nuestra guapa protagonista. Obviamente este sacrilegio de la acción puede no gustar a todos los seguidores de este campo industrial del horror game, pero lejos de favoritismos, es aquí donde reside la novedad del juego: el revulsivo cambio del sistema de enfrentamientos poco convencional y aunque esta exclusión de la linealidad de la acción ha sido una utopía real, lo cierto es que la aventura en sí seguirá el mismo redundante patrón y desarrollo que en anteriores ocasiones ya nos habían planteado compañías como **Konami** y **Capcom** con sus creaciones, eso sí, añadiendo los elementos suficientes para convertirlo en un título especialmente diferente a todo lo conocido hasta ahora en el género del horror.

Como contrapunto, quizás diréis que después de ***Silent Hill 2***, ninguna experiencia pueda semejar el carisma y seriedad, pero si como mínimo se os está pasando por la cabeza, lo primero es que en parte podéis estar en un grave error y más si no habéis tenido aun la oportunidad de somatizar y de adentraros sintiendo este nuevo resurgir del terror psicosomático, el cual esta compañía nos incita a vivir totalmente traducida al español (por mediación de la distribuidora **Wanadoo**), lo que lo convierte en una obligada adquisición para todos los amantes del género. Así que ya sabéis, a recargar vuestra cámara, hasta la adyacente llegada el impactante ***Silent Hill 3*** (comentado unas pocas páginas antes).



El efecto granulado de pantalla y la señal luminosa de nuestra cámara nos servirán de elementos de alerta ante la presencia de aberrantes fantasmas en las proximidades.

DRAGON BALL Z

GUERREROS DE LEYENDA

El *anime* interminable despierta una vez más para llegar hasta la vetusta GameBoy Color con un juego fusión de cartas y *RPG* destinado a quienes no busquen complicarse la vida.

Dragon Ball vuelve a la carga con el lanzamiento de su nuevo título "***Guerreros de Leyenda***" para **GameBoy Color**. Esta aventura (totalmente en español) es de tipo *RPG* donde se usan los *Item-Cards* para los combates. Estas cartas podrás ir adquiriendolas de diferentes maneras para ir ampliando y mejorando tu baraja. Uno de los modos para conseguir dichas cartas es el de ganar combates, en los que te darán a elegir una entre 3 cartas diferentes. El otro modo sirve para localizarlas por las pequeñas zonas en las que a veces puedes desplazarte, o bien adquirirlas al hablar con ciertos personajes que te aconsejarán sobre los combates. La baraja que usarás en las batallas deberá ser de 20 cartas, de manera que tendrás que seleccionar según tus propios criterios y preferencias las cartas con las que quieres luchar. Aparte, cada personaje puede establecer 3 cartas como "*límites*", es decir, que puedes utilizarlas todas las veces que quieras (una vez recargado) siempre y cuando tengas suficiente "*Coste de Carta*" (en las ***Magic*** sería como el *maná*). Podrás encontrar diversos tipos de cartas, como por ejemplo, *Ataque de Daño*, *Ataque de Rayo*, *Aumento de Ki*, *Aumento de Fuerza*, movimientos de *Evasión* y todo tipo de cartas de apoyo para bajar o subir los parámetros de los personajes. En los combates tendrás 4 zonas por las que moverte. Estas tendrán mucho que ver en el resultado de un ataque o a la hora de defenderte, pues, según donde estés, tu personaje quitará más con golpes o con rayo y viceversa, poseerás más defensa ante las magias o contra los golpes. Una vez dicho todo esto se podría decir que eso es todo prácticamente con respecto a los combates, que sin duda se hacen bastante repetitivos.



Se agradece que para este juego al menos haya ilustración exclusiva

Las ilustraciones del juego están bastante bien y son originales, no con capturas como en los juegos de GBA. Todo parece más que aceptable para una GameBoy Color, si no fuese porque en realidad los movimientos se repiten en cada personaje.





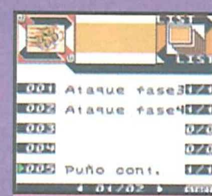














El protagonista es *Gohan*, aunque puedes llevar a otros personajes como *Gokuh*, *Krilin*, *Piccolo* y una vez obtenido el *modo battle* (se consigue al pasarte el juego) a todos los demás protagonistas de la famosa serie de *Akira Toriyama*.

El juego trascurre desde la llegada de *Radix* hasta la muerte del pequeño pero malvado *Boo*. Durante el trascurso de la aventura tendrás que manejar a diferentes personajes, según la situación en la que te encuentres. Entre combate y combate te irán apareciendo imágenes a la vez que te cuentan muy resumidamente la historia.

En el ámbito gráfico se le podría calificar bondadosamente de muy normal. Los personajes son tan enanos que carecen casi por completo de detalles, incluso algunos (como *Piccolo*) que si no llega a tener el color de piel verde nos sería casi imposible reconocerlo.

Las músicas, al igual que los gráficos, también flojean bastante. Esto se debe en gran parte a la escasa variedad de temas que posee este nuevo título. Por otro lado la duración de los combates y sobre todo la continua repetición de estos debido a la dificultad del juego (es algo complicado), pueden hacer de la música muy pesada y rayante.

Para finalizar quisiera puntualizar que como es normal a todo fanático de ***Dragon Ball*** (donde yo me incluyo) le gustará jugarlo, además una vez derrotado *Freezer* tendrás la opción *Multijugador* para poder combatir e intercambiar cartas con tus amigos. Es un juego considerablemente largo, aproximadamente entre 12-15 horas y aunque quizás no sea mejor que sus antecesores juegos de cartas en **GameBoy** creo que puede jugarse a gusto.

Artículo "*Dragon Ball Z ~ Guerreros de Leyenda*" por Dark Schneider "Dash" (*dash@megamultimedia.com*)

ジョジョの奇妙な冒険

LAS EXTRAÑAS AVENTURAS DE JOJO
OUGON NO KAZE - EL VIENTO DEL ORO

Pasado casi un año desde que se anunciase la realización de un nuevo videojuego basado en el manga "*Jojo no Kimyou na Bouken*" por parte de Capcom, al fín ha salido a la venta, convirtiéndose en uno de los mejores videojuegos "*manga*".



Todos os acordaréis del aquel juego de lucha que sacó **Capcom** sobre *Jojo*. Ahí **Capcom** demostró su magnífica adaptación de esta misma serie *manga*. Una vez más volvemos a ver a *Jojo*, pero esta vez convertido en un juego de aventura y acción, con el nuevo protagonista *Giorno Giovana*, el hijo del vampiro *Dio* (el jefe final de la anterior entrega).

Esta vez al pasar a ser un juego de género acción podemos seguir y disfrutar del mundo de este nuevo *Jojo* (*Giogio*, para ser más exactos) gracias a que los programadores son fans y gracias a la potencia de la consola **PS2**, con más fidelidad y espectacularidad que incluso el *manga* original.

Hasta ahora todos hemos visto las malas conversiones de una serie *manga* a un juego. Pocos juegos basados en un *manga* han sido buenos, y realmente es una pena. Pero aquí se ha demostrado claramente que si quienes programan conocen bien la serie y si tienen gana de hacerlo bien, un juego no sale bien, sino magnífico.

Como podemos ver en la foto, las escenas son tan fieles como si estuviesen sacadas del *manga* original, desde los diseños de los personajes hasta las conversaciones. En la foto de abajo podemos ver una escena de combate con la barra de energía del enemigo en la parte superior y abajo un número que indica el nivel de *Stand* y la barra de energía del personaje (*Trish*) y de su *Stand* (*Spice Girl*).



ACERCA DEL SISTEMA DE LUCHA

En el sistema de combate se han aprovechado muy bien de la idea del *Stand*. Al tener activado el *Stand*, todo tipo de ataques y defensa serán llevados acabo por el *Stand*, por lo que este es el modo de ataque. Cuando un personaje queda sin *Stand* tendrá mayor libertad de movimiento y atacará esquivando los golpes de los enemigos (digamos que es el modo defensivo). Existe una barra de energía de *Stand* que se irá gastando según el tiempo que esté activado. Si se te gasta además de quedar inconsciente durante cierto tiempo, no podrás sacar *Stand* hasta que se recupere del todo (desactivandolo).

UN JUEGO CON FUTURO

Gracias a un buen aprovechamiento de la originalidad que ofrece el *manga*, este juego cuenta con grandes posibilidades para que salga fuera de Japón (y más aun siendo un juego de **PS2** desarrollado por **Capcom**). En español difícilmente lo veremos, pero tal vez tengamos la suerte de poder jugar en inglés. Lo bueno es que este juego, aun para las personas que no conocen nada sobre *Jojo*, no ofrece ningún problema, teniendo el modo *Super History* que seguirá la historia completa de esta quinta parte del *manga*. Esperemos que este juego se abra camino y con él el futuro de los "*videojuegos manga*".





LA ADAPTACION DE DISEÑOS AL VIDEOJUEGO

Es sorprendente la perfecta adaptación de diseños de este juego respecto al *manga* original. Gracias a la tecnología *Cel-shade* los personajes 3D aparentan mucho mejor que con texturas básicas. Se han respetado perfectamente hasta los mínimos detalles del *manga*, tanto en los personajes como en los efectos, como las impresionantes y extrañas onomatopeyas, las frases, historia... etc. Es raro ver una adaptación tan fiel y adecuada convertido a un juego.

Sobre los voces que han puesto originalmente para el juego, se puede decir que son acertadas (tal vez la voz de *Giorno* está algo afeminada).

Los efectos transparentes de los *Stand* es otro punto acertado, ya que en las entregas del *anime* aparecían con un estilo similar.

Resumiendo, de este juego se puede decir que es una versión lujo de *Jojo*, ya que es como estar viendo un *anime* interactivo y bueno de la serie.

Ya en las anteriores entregas, en los juegos de lucha, se notaba una gran afición de **Capcom** hacia esta serie y gracias a ellos podemos disfrutar de un juego *manga*. Tal vez por primera vez en la historia de estos juegos disfrutaremos de una adaptación más que perfecta, dejando satisfecho a todo el que sea fan del *manga* original. Si alguna vez te ha interesado *Jojo*, no te lo pierdas.



En esta imagen vemos a *Bucharati* junto al Stand *King Crimson*. Este *Stand* pertenece al enemigo final, *Diabolo*, a quién vemos también en la captura tras *Crimson* (si, la silueta con el ojo). El parecido de la acción con el *manga* es impresionante.



DATOS SOBRE EL MANGA

JoJo no Kimyou na Bouken es el nombre del *manga* que cuenta con 63 tomos (hasta la quinta parte) y que fue publicado desde el año 87 en la revista ***Shounen Jump*** de **Shueisha**. Actualmente se publica la sexta parte de la saga con el título ***Stone Ocean***, en la misma revista. Este *manga* está divido en 5 partes (con ***Stone Ocean*** 6) y en cada parte aparece un protagonista diferente con el apodo de *Jojo* (especialmente en esta quinta parte "*Giogio*"). Todos los protagonistas de alguna manera son descendientes de la familia *Joster*. El autor del *manga*, *Hirohiko Araki*, es también conocido aquí como el autor del *manga Baoh*, publicado en español. La serie consta de ideas y expresiones originales, pero uno de los detalles en la serie es que los personajes (y a partir de la cuarta parte los *Stands*) tienen nombres de grupos, cantantes o nombres de los álbumes, como el *Stand* de *Giorno*, "*Gold Experience*". Si eres aficionado a la música, fíjate también en este detalle.



En las ilustraciones originales de *Hiroiko Araki* aparecen los personajes protagonistas cada vez con un tono de color de pelo diferente. Esto se debe a que le gusta hacer juego de colores con los fondos y ropas. Dicho detalle desaparecerá en el juego, donde cada uno ya tiene su color real. Aquí podéis ver personajes con cambios.

Artículo por Silvercat (*silvercat@megamultimedia.com*)

Cada vez son más los enemigos a lo largo y ancho de la galaxia que con malvadas intenciones se reúnen para trazar el plan que definitivamente les dará la posibilidad de hacerse con la Tierra. Pero su problema principal es que... ¡los grandes héroes también se unifican!

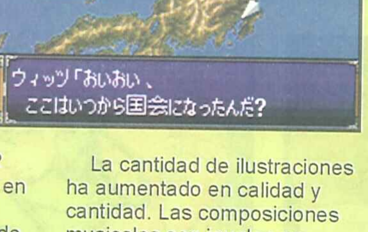


Super Robot Taisen R

Justo un año después de que ***Super Robot Taisen*** (***Wars***) saliese al mercado japonés de **Game Boy Advance**, **Banpresto** ha sacado la continuación a la nueva saga que iniciase con el apodo de "***A***" y que ahora pasa en esta entrega a llamarse "***R***".

Como imaginamos que en su día os leísteis el artículo que publicamos sobre ***Super Robot Wars A*** (a partir de aquí a la saga le llamaré ***SRW***), me saltaré hablar de cómo es la esquemática de juego (por la falta de espacio más que nada) y pasaré a explicar los cambios y novedades que ofrece ***SRW-R***.

En primer lugar el sistema de escudos con barra de vida propia ha desaparecido (era un poco abusivo) para volver al sistema de protección clásico de la saga. Varias sagas han desaparecido (aunque a quien más he echado de menos ha sido al robot **Daimos**), otras han sido reajustadas dandoseles una mayor importancia (vease ***Gundam Wing***) y otras han sido añadidas (como son ***Gear Fighter Dendoh***, ***Gundam X*** y ***Neo Getter***).



Pero si hay que destacar algo en los cambios es sin duda el ajuste del nivel de dificultad, que siendo ***SRW-A*** un juego de extremada dificultad, este ***R*** presenta un nivel muy bajo, en parte debido a que el juego cuenta ahora con la opción de salvar partida entre cada ataque de los enemigos (lo que permite hacer *reset* cada vez que no te guste el resultado del combate).

Entre los pilotos más habituales encontraremos que también han ajustado sus habilidades especiales. Por poner un ejemplo, *Jun* (de ***Great Mazinger***) ahora puede dar vida igual que *Sayaka* cada vez que se mueve junto a alguien del bando de protagonistas.

La cantidad de ilustraciones ha aumentado en calidad y cantidad. Las composiciones musicales son iguales en todas las series que se mantienen y los momentos de intermedio entre pantallas.

Se han tenido más en cuenta la cantidad de ataques combinados entre robots que tienen en común series compartidas, diseñadores o guionistas, lo que da muchísimo juego para quienes son fans de estas series y saben a quién poner junto a quién.

Como no me queda más espacio os pregunto, fanáticos y *frikis* de los grandes robots del *anime*, ¿queréis aprender lo básico para jugar a un ***SRW***? Cuando suficientes lectores nos lo pidan, os daremos unas lecciones.



Raul es uno de los protagonistas creados para esta segunda entrega de SRW para GBA. Sinceramente, me quedo con el prota del SRW-A.



Bestiales son los nuevos golpes que le han incluido a Mazinger-Z, pero... ¡Al Boss le han puesto Rocket Punch! ¡Y es bueno!



Fijáos. El de rojo es un jefazo de la leche, pero no hay ni una unidad prota eliminada. Esta situación es normal en SRW-R.

SHIN GETTER Vs. NEO GETTER



Atrás han quedado los clásicos pilotos de la saga Getter, que tras aparecer en Super Robot Taisen A dan paso a este negro Neo Getter conducido por una triada de excelentes nuevos pilotos. Arriba podéis ver el ataque Plasma Thunder, el más bestia del equipo hasta que pasen a manejar el Shin Getter con su Getter Beam (abajo). Pero si queréis ver un ataque bestia, esperad a que el Shin Getter se vuelva negro ante sus más fuertes rivales...







Aquí tenéis al cambiadísimo Texas Mac, a lomos de su ¿caballo? ¿burra?



Artículo "*Super Robot Taisen R*" por Mr.Karate (*mrkarate@mixmail.com*)



Zambot 3 y Daitarn 3 cuentan con ataque combinado, pero no con ilustración especial. Buena combinación.



Voltes V y Combattler V sí que tienen ilustración, pero su ataque doble no es gran cosa (yoyos + peonzas).



¡Ellos! ¡Los reyes del SRW sí que tienen unos combinados mortales! Y si a los Mazinger les unes el Getter... ¡Destrucción total!

GEAR FIGHTER DENDOH





Dendoh es uno de los super robots más importantes de este juego, ya que gran parte de las misiones están basadas en sucesos relacionados con él. Al ser un *anime* relativamente nuevo (emitido desde finales del año 2000 a mediados del 2001) se trata de su primera incursión en la saga ***SRW***, pero lo cierto es que sus protagonistas hacen un buen papel en el juego, contando con unas caracteristicas y ataques especiales muy bien combinadas con las que se puede salir de cualquier situación. Eso sí, hasta que cada uno de los chicos que conducen el ***Dendoh*** no tengan su propio robot estarán por debajo del resto de robots. Mientras esto sucede contaremos con la posibilidad de llevar a *Vega* (una de las protagonistas) conduciendo su moto de combate, siendo un personaje de grandísima puntería, esquive y además largo alcance, ideal para abrir un ataque doble.



Los ataques de Dendoh reflejan lo flipados que están en este anime.

GUNDAM X





Otra de las series que más atención se llevan en esta entrega de SRW es Gundam X.
Una de las principales características de los pilotos es su buenísima habilidad en la puntería y el esquive.
Quizá no sean quienes mejor afronten un combate contra un jefe de pantalla, pero usados cubriendo las espaldas a los grandes super robots se convierten en los mejores aliados.
Además, cuentan con un arsenal de armas de mapa de gran uso.



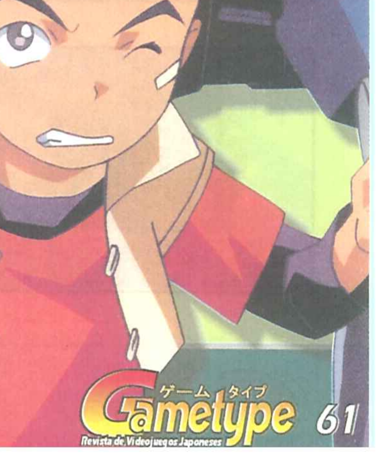


ilustración por *Hirokazu Hisayuki* y *Tamatsu Ikeda*.



Se trata de una de las sagas más entrañables para los jugones *otakus* y nunca se le ha prestado la atención que se merece. Con este dossier pretendemos cubrir el error del sector y quedamos a la espera del *RPG* para GBA.

Dossier Klonoa

KAZE NO KLONOA "DOOR TO PHANTOMILE"







Este fue el primer título de esta estupenda saga, que salió para la plataforma **PlayStation**. La compañía que lo realizó fue la conocida **Namco**. Consiste en un juego de plataformas y de tipo puzzle (aunque en este título no se demuestre tanto como en posteriores lanzamientos). Es un juego *2D* que cuenta con animación y giros de pantalla en *3D*, lo cual nos permite lanzar o coger cosas en cuatro direcciones.

Se trata de una saga bastante original en la que el protagonista es una especie de gato de grandes orejas llamado *Klonoa*, quien un día encontró en el bosque un enorme anillo del que salió una bola mágica azul. Dicha bola era el príncipe del *Reino de la Luna* que vivía en el gigantesco anillo debido a que se encontraba perdido. Este personaje se llama *Huepow* y será el compañero de *Klonoa* al que ayudará en sus "visiones".

El juego comienza en *Phantomile*, el pueblo de *Klonoa*, que se embarca en la aventura tras ir a la montaña para investigar la caída de un extraño objeto. Consta de un total de 6 mundos y en cada uno de ellos hay 2 "visiones" + un enemigo. En cada fase podrás encontrar una gran variedad de *items*, como corazones que sirven para rellenarte vida, gemas verdes y azules que al conseguir 100 te dan una vida más y muchas otras cosas que te ayudarán a ir avanzando por todo el recorrido, donde puedes atrapar a enemigos para saltar más o para lanzarlos contra otros objetivos. El juego posee poca dificultad, pero si quieres entretenerte más puedes buscar las *Burbujas de Prisionero*. Algunas están ocultas en unos huevos que deberás buscar por toda la pantalla y si consigues salvar a los 72 tendrás la gratificación de obtener una fase extra.



A diferencia de otros ***Klonoas*** en este no hay fases exclusivas de *snowboard*, pero en ciertas pantallas encontrarás carruajes que podrás utilizar y que harán un papel similar, es decir, una prueba de reflejos y habilidad. Posee unos gráficos muy normales (comparandolos con juegos de su propia plataforma) aunque también una música agradable que le va muy bien al tipo de juego.

Personalmente me parece una saga que por ejemplo supera

en mucho a los ***Sonic***, tanto a nivel musical, como en historia, diversión, entretenimiento y por supuesto como juego, ya que los ***Sonic*** son lineales y no es necesario pensar (y os aseguro que en los ***Klonoas*** a veces hay que exprimirse la cabeza, sobretodo en los de **GameBoy Advance** y especialmente en el ***Dream Champ Tournament***). Si seguís leyendo el resto del artículo de ***Kaze no Klonoa*** podréis ir viendo los cambios que han ido surgiendo en dicha saga, llegando como es sabido a mejorar bastante con respecto a este primer título que dio origen a la saga.



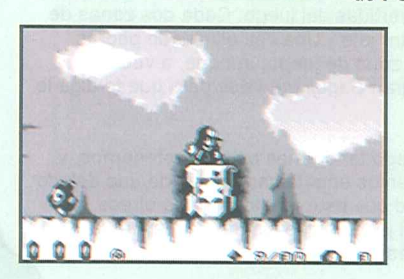


El primer título que sacó Namco para PlayStation de esta saga fue adaptado para WonderSwan con el subtítulo "Moonlight Museum".

KAZE NO KLONOA "MOONLIGHT MUSEUM"

Debido a la falta de potencial de esta apenas conocida consola (para muchos) este es sin duda alguna el peor título de la saga. Primeramente y lo más importante es el cambio que ha sufrido en cuanto a colorido con respecto a los demás juegos de *Klonoa*, ya que se realizó para la versión blanco y negro de esta consola, perdiendo de esta manera la fantástica ambientación que posee la versión de **PlayStation**.

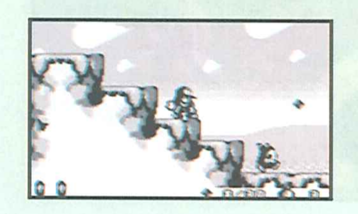




Las músicas están bastante empeoradas pues el sampleado de esta consola no s muy allá y además sólo cuenta con 2 niveles de volumen: medio y alto. Por otro lado también debemos mencionar la desaparición de los diferentes planos y giros de pantalla en *3D* que la versión original poseía, pues como he dicho anteriormente esta consola sería incapaz de producir este tipo de efectos. La unión de estas grandes carencias ofrece, como he comentado antes, el título más flojo que hay ahora mismo de las aventuras de *Klonoa*.

Pero esta adaptación también trajo otro tipo de cambios. Uno de ellos fue el cambio de uso que se le da a las gemas, siendo en la versión de **PSOne** un elemento que solamente servía para ir aumentando nuestro número de vidas. Y en cambio en ***Moonlight Museum*** se le da por primera vez el uso que en los juegos de **GBA** posee, es decir, coleccionar todas las gemas de las fases para obtener como recompensa ilustraciones y zonas extras. Como curiosidad puedo comentar que en ciertas zonas del juego la imagen se pone verticalmente, teniendo que hacer uso del 2º *control-pad* que la consola posee (así es, esta es una de las pocas ventajas que tiene la **WonderSwan**, que en ciertos juegos te dan la posibilidad de girar la consola y jugar verticalmente sin ningún tipo de problemas, ya que posee otro mando para esa posición).

Realmente si poseéis la **WonderSwan** y tenéis la oportunidad de jugar a este título os recomiendo que os hagáis con él para echar un buen rato, porque por antiguo que parezca su acabado visual la jugabilidad se mantiene, siendo uno de esos títulos que se acaban en un rato pero que se disfrutan plenamente. Fue el precursor de las versiones GBA.









KAZE NO KLONOA 2

"LUNATEA'S VEIL"

Este título de la saga Kaze no Klonoa fue programado para PS2 y desde su aparición se convirtió en uno de los mejores juegos de plataformas que hasta el momento posee la 128 bits de Sony.

En esta ocasión nos tenemos que situar en el mundo de *Lunatea*, donde existen cuatro objetos llamados *Campanas de la Harmonía*. Cada campana se encuentra repartida en uno de los cuatro reinos de los que se compone el mundo de *Lunatea*. Como os podréis imaginar estas cuatro campanas son las responsables de la paz que reina sobre *Lunatea*, pero una quinta campana aparecerá trayendo un séquito de enemigos que intentarán causar el caos, si nadie lo remedia. Entonces el mejor profeta del reino llamado *Baguji the Wise*, predecirá la llegada del "*Viajero de Sueños*" y que un anillo podría ser la "llave" para la salvación de *Lunatea*. Así es como *Klonoa*, junto con *Lolo* y *Popka*, intentará resolver todos los problemas para traer la paz a este mundo.





En cuanto al propio juego se refiere, claro está que este es el título que posee los mejores gráficos de toda la saga, debido a la superioridad que tiene **PlayStation 2** sobre su antecesora, **WonderSwan** y **Gameboy Advance** (que son las diferentes consolas que poseen algún título de ***Kaze no Klonoa***).

Los gráficos son buenos aunque quizás no lleguen a ser tan buenos como los de ***Jak and Daxter***, que contaba con personajes más grandes y unas zonas enormes por las que podías pasar, de una a otra, sin necesidad de carga.

Lo que como siempre sí posee es una estupenda banda sonora y una carismática ambientación que sin duda ayudan a meterte por completo en el juego.

La jugabilidad es muy buena. Teniendo en cuenta que los controles son extremadamente básicos, cualquier persona sin haber jugado antes a ningún otro título puede adaptarse perfectamente. De todos modos el nivel de dificultad poco a poco va aumentando con la entrada de nuevos elementos, pero que no se debe tener ninguna dificultad para acostumbrarse a ellos.

A diferencia del primer *Klonoa* para **PlayStation**, este es completamente en *3D* aunque no puedes moverte libremente en todas las direcciones, pero los escenarios giran en *3D* y también hay cambios de planos (lejos, bajos, altos, ect...) a los cuales nuestro protagonista podrá acceder haciendo uso de una especie de cañones, que lo impulsarán hasta dicho plano.



Entre otras similitudes con ***Door To Phantomile*** puedes encontrar 2 tipos de gemas: las gemas verdes y las azules que equivalen a 5 verdes, y al conseguir 100 gemas obtienes una vida. Aquí también podrás encontrar monedas de oro que te otorgarán una vida más, o los corazones que te repondrán cierta cantidad de "toques", y por supuesto las 6 burbujas de estrellas, las cuales deberás encontrar en cada fase si quieres obtener las famosas fases extras. Cada vez que consigues las 6 estrellas te darán unos graciosos muñecos que irán a formar parte de una "mini-colección" que podrás ver cuando estés en el mapa. Las 6 estrellas ejercen un papel parecido a las 6 *burbujas del prisionero* que tenía el primer título de la saga.

Podremos disfrutar de nuevo con zonas de *snowboard*, que serán de las fases más divertidas del juego. Cada dos zonas de juego deberás derrotar a un "jefe". Una vez eliminado podrás retomar el camino y elegir zona de juego, aunque, a veces, deberás pedir consejo al gran *Baguji the Wise* para que te diga lo que deberías hacer.

Más de 25 zonas de juego tendremos para entretenernos, y donde seguramente quedemos enganchados más de uno debido a la diversión y originalidad que este fabuloso juego ofrece. ¡Ah! Y por supuesto la base del juego sigue siendo la misma (ya sabéis, plataformas-puzzles).



KAZE NO KLONOA 2 "EMPIRE OF DREAMS"

***Kaze no Klonoa ~ Empire of Dreams* es el título con el que salió el primer juego de esta saga para la portátil Game Boy Advance. La historia se desarrolla en el Imperio del malvado *Jillius*, quien tiene encerrado a *Klonoa* en las mazmorras durante algún tiempo. Más tarde lo deja "libre" y entonces deberá enfrentarse a los 4 horribles monstruos que deambulan por todo el imperio.**

"***Empire of Dreams***" posee 5 mundos que cuentan con 8 fases cada uno. La primera, segunda, tercera, quinta y séptima son fases "normales", es decir, fases de rompecabezas. En cambio en las cuartas fases de los mundos tendrás que manejar un *snowboard* con el que se demostrará la habilidad que posees, sobre todo si intentas conseguir las 100 gemas que hay por todo el recorrido. En este tipo de fases no debes conseguir estrellas sino simplemente llegar a la meta. Por otro lado en las sextas fases de los mundos hay que ir lo más rápido posible, ya que la pantalla va comiéndose el terreno (como sabéis, si os quedáis atrás o atascados la pantalla acaba matándote debido a su continuo movimiento). Aquí tampoco debes buscar las estrellas. Las octavas fases son las de enemigos, en las que tendrás que vencerlos para poder pasar de mundo (en estas fases no hay ni gemas ni estrellas). Una vez pasado el juego te aparecerán 3 fases extras, llamadas *Ex 1* (sale al pasar el juego), *Ex 2* (sale al terminar todas las fases) y *Ex 3* (aparece al conseguir el 100% de los gemas). Por las fases podrás encontrar distintos tipos de enemigos, interruptores y cubos entre otras cosas que deberás utilizar para poder salir sano y salvo del reinado de *Jillius*. Pero también hay *items* de apoyo, como por ejemplo, unos corazones que te rellenarán un "toque" de los tres que posees antes de perder una vida, o también unas monedas marrones con la cara de *Klonoa* que te otorgarán una vida más.



El juego se basa en resolver los rompecabezas de las fases en las que te encuentras, utilizando el anillo que encontró en su primera aventura (***Kaze no Klonoa ~ Door To Phantomile***) para poder capturar enemigos y coger objetos con los que podrás resolver las dificultades del camino. En cada fase se pueden encontrar 30 ó 100 gemas azules (dependiendo cada una) que te permitirán obtener al final de cada pantalla una ilustración. Con esto el juego gana en entretenimiento, y además debes encontrar las tres estrellas para poder abrir la puerta de salida. Para poder avanzar también deberás buscar en ciertas fases unas llaves que pueden ser de tres colores: azul, roja y verde. Cada visión consta de 3 partes, y cada vez que pases a la siguiente el juego se auto-grabará.







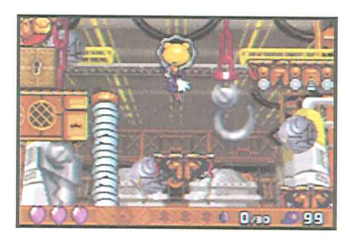


Los gráficos son buenos (sin llegar a la altura del ***Wario Land 4***). Es un juego muy original y cuenta con una acertadísima banda sonora.

KAZE NO KLONOA 2 "DREAM CHAMP TOURNAMENT"

Estamos ante el segundo título para GameBoy Advance de esta fantástica saga que al parecer se está consolidando y que esperamos prosiga durante mucho tiempo. Por ahora este es el último lanzamiento por parte de Namco de esta saga en la que nuestro héroe Klonoa sigue siendo el protagonista de la historia. Una historia que en este caso varía bastante, ya que si os fijáis en el título podréis deducir que en esta ocasión se trata de un torneo. Posiblemente debido a esto sea la parte que menos historia tenga, pero este título posee un gran número de fases y cuantiosas novedades con respecto a su antecesor, el cual se queda muy por debajo de esta segunda entrega.







Gráficamente es igual al primero de **GBA**, aunque los fondos parecen estar mejor elaborados pudiendo apreciar una buena y variada cantidad de elementos por toda la pantalla. Respecto a la ambientación sigue siendo tan buena como en anteriores títulos aunque, debido a la diferencia de potencial, no llega a ser la de ***Lunatea's Veil*** (el título de **PS2**) que gracias a su superioridad consigue crear escenarios más realistas y mejor conseguidos.

Otro elemento fundamental que hace que posea una buena ambientación es el tema musical. En dicho apartado me gustaría decir que personalmente me parece la mejor banda sonora con respecto a los demás ***Klonoas***, pero como ya sabéis en estos temas hay para todos los gustos y no puedo asegurar que sean las mejores, pero sí que son muy tranquilas y que se acoplan estupendamente a cada tipo de fase, llegando a tener una música bastante cañera en fases finales que sin duda alguna le dan un gran ritmo al juego.

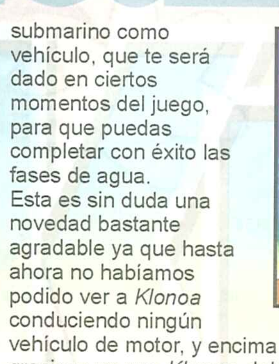
Por otro lado, como he mencionado antes, este título posee importantes novedades en cuanto a jugabilidad se refiere. Primeramente el poder utilizar un submarino como vehículo, que te será dado en ciertos momentos del juego, para que puedas completar con éxito las fases de agua.



Esta es sin duda una novedad bastante agradable ya que hasta ahora no habíamos podido ver a *Klonoa* conduciendo ningún vehículo de motor, y encima graciosa ya que *Klonoa*, debido a su gran parecido a la raza gatuna, supuestamente no podría haber superado esta zona si no llega a ser gracias a dicho artefacto.

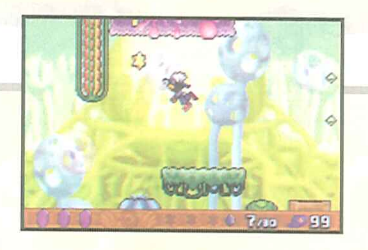
Otra novedad que nos presenta ***Dream Champ Tournament*** es la gran cantidad de zonas de juego que posee, llegando a tener en total 50 fases, que aunque no sean tan largas como las de los dos títulos de **PSOne** y **PS2**, te darán un largo entretenimiento.

Las 50 fases están divididas de la siguiente manera: 5 mundos cada uno de los cuales cuenta con 9 zonas + 1 fase extra que te será otorgada al conseguir los 9 "*soles*" de las 9 fases de cada mundo. Este nuevo *item* estará en cada fase del juego y, como ya he dicho, sirve para conseguir las 5 fases extra que hay en total (en estas sólo podrás entrar una vez terminado el juego), es decir, no deberemos cogerlos forzosamente, pero si queremos disfrutar de las fases *EX*, ya sabéis qué hacer... (el *sol* es otra de las novedades del juego).









En cuarto lugar podríamos resaltar la estupenda idea de tener a nuestra disposición un *scroll-manual*, es decir, poder mover con el *R1* la pantalla manualmente, este elemento es de gran ayuda para ver zonas altas o para ver posibles enemigos o *items* que te esperan más adelante (sin duda un gran acierto aunque en ciertas fases no podremos hacer uso de él). Para terminar este apartado de las principales novedades está la incorporación de un tablero de

estadísticas, que te aparecerá al final de cada una de las 50 zonas del juego, y en el cual obtendrás una determinada puntuación según ciertas valoraciones. Las puntuaciones por orden de peor a mejor son: *C-B-A-S*. Para conseguir la mejor puntuación (*S*) en una fase deberás obtener todas las gemas que haya en ella, conseguir el sol que se encuentra en la fase y además no podrán quitarte nada de vida ni por supuesto usar la opción re-intentar (esta opción está disponible dándole al *start*, y con ella vuelves al último punto de auto-grabación). Con todas estas novedades el juego ha mejorado y sobretodo aumentado el nivel de entretenimiento, porque si te

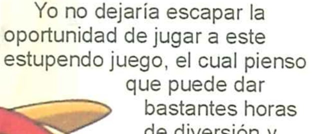


sabe a poco el pasartelo y obtener todas las gemas, puedes sudar sangre intentado obtener en todas las fases la puntuación "*S*".

Aquí al igual que en los últimos ***Klonoas*** también hay fases de *snowboard* en las que demostrarás una vez más tu habilidad tanto como en las ya conocidas fases de *scroll* (las fases en las que la pantalla avanza comiendo terreno). Las fases de *snowboard* son las cuartas y las de *scroll* las séptimas, siendo todas las demás fases "normales" excepto las novenas que son los enfrentamientos con los participantes del torneo. Estos enfrentamientos consisten en intentar llegar el primero a la meta pero con la desventaja de







Igual que en el anterior juego de *GBA* aquí también puedes coleccionar las gemas que hay por toda la fase. En las fases "normales" podrás encontrar 30 y en las de *snowboard* 50. Al conseguir el 100% de las gemas de todas las fases de un mundo te aparecerá una ilustración del enfrentamiento que ha tenido que disputar *Klonoa*. Todas estas ilustraciones podrás verlas en una minizona que aparecerá al sureste del mapa del mundo, pero solamente si has conseguido sacar en <TODAS> las fases del juego la puntuación "*S*".



que deberás obtener por el camino las 3 estrellas (necesarias para abrir la puerta de salida). Para compensar, en ocasiones podrás golpear a tu rival lanzandole directamente ó a través de un cañón, a un enemigo de la fase, el cual al chocar contra él lo retendrá durante algunos segundos. Las fases de enfrentamientos y las zonas extra tienen un cronómetro que te indica el tiempo tardado (así podrás mejorar tus tiempos o competir contra algún amigo si lo deseas).

Yo no dejaría escapar la oportunidad de jugar a este estupendo juego, el cual pienso que puede dar bastantes horas de diversión y entretenimiento, siendo el más



complejo en cuanto a puzzles se refiere con respecto a anteriores títulos, pues en el quinto mundo el nivel de dificultad sube considerablemente, pudiendo quedarte atascado un buen período de tiempo (algo que seguro no le hará mucha gracia a algunos).

Pero este aumento de dificultad se agradece pues una vez superado la gratificación es mayor.

Y por si fuese poco, puedes intentar conseguir la puntuación "*S*" en todas las zonas, que harán de ti todo un maestro en este juego de plataformas-puzzle.

ARGUMENTO

Con respecto a la historia no hay mucho que contar ya que el juego se basa el la participación de Klonoa junto con sus amigos en el "Dream Champ Tournament", un torneo cuyo promotor es un tipo algo misterioso y en el que nuestro protagonista deberá verselas con ciertos enemigos en un enfrentamiento en el que intentarán derrotarlo llegando primeros a la meta.



Klonoa BEACH VOLLEY

Tras el éxito alcanzado en un pasado con sus clásicos plataformas *Klonoa* (en ambos formatos de Sony, Game Boy Advance y WonderSwan) y su gran experiencia en el género deportivo, la gente de Namco ha querido sacarle más partido a su personaje para dar origen y lanzar exclusivamente para PSOne un original y adictivo *arcade* de volley playa que a muy buen seguro, hará las delicias de los usuarios mas jóvenes de la casa.

Sistemas y modos de Juego

Evidentemente el objetivo de los obreros de esta importante compañía no ha sido basarse en demostrar la cara detallista de una simulación perfecta de la realidad y menos si optaran por utilizar todo el espíritu aventurero de uno de los personajes más carismáticos de su factoría de juegos, ¡cómo no! la propia de la saga ***Klonoa***, lo que les llevó a decantarse más hacia la fácil manejabilidad, regida con una concepción totalmente *arcade* (que pudiese aportar la máxima extensión de la jugabilidad, acompañada con una de las metas mas perseguidas por las programadoras, como es la diversión del perceptivo jugador, al poder dar rienda suelta a todo tipo de extravagantes jugadas a la hora de marcar) que pone buenamente de manifiesto en el sistema de juego, determinando bajo un versátil control de los personajes, sobre los escenarios por los que se mueven (vamos, que tras unas cuantas partidas, nos permitirá realizar jugadas muy curiosas y espectaculares) y la espectacularidad de golpes especiales, que podremos ejecutar para obtener rápidamente los dichosos puntos, que nos otorguen la merecida victoria.

Para eso, linealmente tendremos que ir enfrentándonos a cada uno de los equipos (individualmente o acompañados), hasta llegar a desafiar a los jefes de turno (que ampliamente dejaran notar sus habilidades sin tapujos y en cualquiera de los tres niveles del juego) en los habituales modos de "torneo" o "exhibición" que engloban el programa y que dependiendo del número de aciertos y fallos en nuestras asistencias, obtendremos puntos que al final del campeonato veremos reflejados en el puesto de ranking que hayamos alcanzado, al mismo tiempo que si logramos vencer en los torneos, se nos irán proporcionando cuatro de los jugadores secretos que hay a nuestra plantilla de elección.

Ni que decir tiene que la mejor opción la disfrutareis en su modo *multiplayers* para cuatro jugadores simultáneos que aseguran bestiales y apoteósicos piques entre amiguetes. Finalmente, también podremos acceder al modo "Training" que nos ayudaran a poner a punto nuestras habilidades en el toque de balón.



EN LA PLAYA O EN TU CASA

KLONOA WORKS

Klonoa B. V. hasta ahora no es el único juego aparecido en el enorme catálogo de **PSOne**. También encontraremos otros títulos de este deporte veraniego en sequía (más bien poco explotado) entre los que se encuentra el vetusto pero divertido ***Beach Volley Héroes*** (el que más se le asemeja característicamente hablando) y ***Beach Volleyball*** (programado por **Infogrames** siguiendo el tradicional corte de simulación), siendo ambos de los pocos títulos que han aparecido en el mundo de los videos juegos y concretamente en nuestro paupérrimo mercado español. A diferencia del programa de **Namco**, poco podía comentarse de ellos aparte de que no gozaron de muy buenas referencias gráficas-técnicas (arrastrados a un deterioro de la jugabilidad de dichos títulos) y que, como ya sabéis no tuvieron una aceptable acogida frente a otros géneros deportivos más prodigados.



Artículo "*Klonoa Beach Volley*" por Los Pakos



Con una ideología en mente como es la creación de un juego donde se exprima al máximo la diversión, originalidad y unos gráficos sencillamente bonitos y simpáticos que nos entren de primeras por los ojos, puede resultar una fórmula complicada de llevar a cabo o poco convincente para los usuarios más exigentes que por otro lado sí que esperan la recreación o simulación casi perfecta de la realidad. Pero sin ir más lejos, **Namco**, tenaz a sus ideas, ha apostado fuerte por ello y sin dejarse de frivolidades y farandulerías, lanzó hace unos meses al mercado nipón ***Klonoa Beach Volley***, un desenfadado *arcade* de volley playa basado en el colorista universo de *Klonoa* y sus intrépidos y variopintos amigos, enfrentados ahora a una encarnizada disputa del balón por el triunfo de este deporte cada vez más fasto y aceptado por el público consolero, sobretodo por la inminente llagada al mercado de los espectaculares títulos ***Dead or Alive X-treme Beach Volley*** (para **X-box**) y ***Beach Spikers*** (en **Game Cube**) que, como ya sabréis de sobra, estarán protagonizados por las excitantes chicas del mamporrero juego de **Tecmo** y las atléticas jugadoras de **AM2** de **Sega**, dispuestas a enseñarnos algo más que unas buenas curvas.

Sin embargo es una lástima que traiga consigo principales problemas como la de haberse planteado un juego extremadamente corto (nos habría gustado que se hubiese incluído una mayor gestión de personajes en la plantilla) y el ofrecer un escaso abanico de posibilidades en sus modos de juego, lo que colabora aun más a alargar su duración de vida (llegando desgraciadamente a acabárnoslo en un par de dentelladas).

Pese a sus defectillos y sin que os sirva de precedentes, este nuevo *Klonoa* es una alegre alternativa y garantía lúdica de entretenimiento a un género sin demasiados representantes y aunque en un cercano pasado hayas renegado de este tipo de juegos, el producto de *Namco* no te decepcionará.

Absolutamente convencido, lo recomiendo para los benjamines de la casa, que no quepa la mayor duda de que disfrutarán de lo lindo con sus divertidos gráficos y con las competiciones más adictivas que podáis imaginar.

EL AMBIENTE DEL JUEGO

Aunque **Klonoa B. V.** posee un look infantilón (como todos los últimos títulos que ha ido inhalando la consola gris de **Sony**), el carisma y su incomparable encanto logrará cautivar al más grandullón y pintado usuario que se digne antes a probarlo. El manejo de los simpáticos personajes (a pesar de las limitaciones del terreno) es sencillamente perfecto y permite un balón de playa muy dinámico, por lo que resulta casi inevitable caer rendidos a las virtudes de este juego, que sin duda puede tratarse de lo "mejorcito" que podéis encontrar los jugadores más jóvenes en los últimos coletazos de **PSOne**. El ambiente general del producto es notable y los campos por donde transcurren los diferentes partidos están magníficamente integrados a los originales y variados escenarios (que recorreremos desde el viejo oeste hasta una mansión encantada) enriquecidos de un entorno *3D* sólido, repleto de gran colorido y basto de alegría. Junto a ello el diseño de los bonachones y cachondos participantes que sin complejidades técnicas muestran una gran sencillez poligonal y simpatía puramente definida.



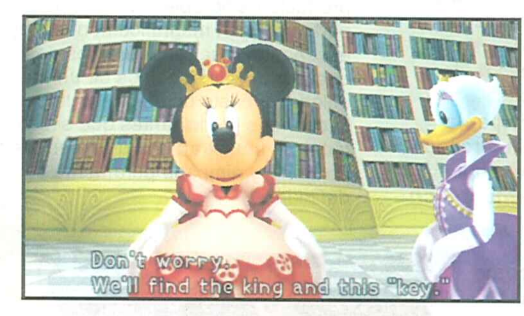
Lo que más llamará la atención con total seguridad será el excelente despliegue de contundentes artimañas (mates, remates, placajes, dejadas, etc.) y golpes especiales que ***Klonoa B. V.*** emana en cada uno de sus partidos, tonificados con espectaculares efectos que sin duda agradecerán los usuarios, sobre todo por su fácil realización. De hecho, para poder efectuar estos demoledores especiales básicamente tendremos que conseguir lo que podríamos calificar como un "tres en raya", marcando en los diferentes puntos estratégicos del campo enemigo, ayudados con el *pad* direccional para variar la trayectoria y fuerza del balón, algo que no será tan sencillo como realizarlas. Una vez que estemos preparados para hacer morder el polvo a nuestros contrincantes con el certero ataque, seremos avisados gracias a un recuadro situado en el extremo superior de la pantalla, que estará encargado de visualizarnos (con cuadros azules y amarillos) los puntos interceptados en terreno rival o viceversa.





KINGDOM HEARTS

***Kingdom Hearts* ha sido uno de los títulos más esperados de este año por bastantes razones. La principal fue comprobar que podía hacer una compañía tan prestigiosa como Square con los personajes de Disney y el resultado ha sido francamente mucho mejor de lo que se esperaba.**





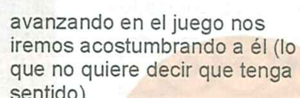
Este juego posee prácticamente todo lo que hay que tener para convertirse en uno de los grandes del año, y no me refiero a los personajes de **Disney** ni mucho menos, sino a todo el resto del juego, el que nos sumerge en el mundo de fantasía de *Sora*, *Kairi* y *Riku*.

En base a esta historia manejaremos al joven *Sora*, quien vive en una isla llamada *Disney Island* y de la que nunca ha salido. Un día su inseparable amiga *Kairi* le propone construir una balsa y intentar abandonar la isla para ver que hay en el resto del mundo, con lo que acto seguido se ponen a trabajar y construyen su vehiculo de escape (*Riku* no les ayuda ya que siempre se mantiene un poco al margen de las cosas).

Justo la noche antes de embarcar aparece en la isla una sombra gigantesca llamada *Heartless* que tras una lucha contra *Sora* lo manda disparado hacia *Travels Town*, el pueblo donde comenzará la aventura de este juego.

Al mismo tiempo en el castillo *Disney* (donde viven gran parte de los personajes de esta compañía) reciben una carta de *Mickey* que se encuentra en paradero desconocido indicando la necesidad de encontrar al portador de la llave *Keyblade* la cual será capaz de salvar al mundo. Viendo cómo están las cosas *Goofie* y *Donald* deciden partir en busca del misterioso salvador del mundo y de su extraña *Keyblade*, siendo lógicamente *Sora* a quien *Goofie* y *Donald* encuentran de sopetón en el pueblo *Travels Town*.

Aunque al principio no parezca tener mucho sentido el mundo de ***Kingdom Hearts***, poco a poco y según vayamos avanzando en el juego nos iremos acostumbrando a él (lo que no quiere decir que tenga sentido).



La misión principal de *Sora* y compañía es ir viajando por distintos mundos **Disney** (películas) e ir solucionando los distintos problemas que surjan en cada sitio. Los mundos que podremos visitar de **Disney** son ocho: *Wonderland* (***Alicia en el País de la Maravillas***), *Deep Jungle* (***Tarzán***), *Olympus Coliseum* (***Hercules***), *Agrabah* (***Aladdin***), *Halloween Town* (***Pesadilla Antes de Navidad***), *Monstro* (***Pinocho***), *Atlantica* (***La Sirenita***), *Neverland* (***Peter Pan***) + el mundo de ***Winnie de Pooh*** que está oculto.

La misión que tenemos que llevar a cabo en cada mundo cambia bastante respecto a los demás, pero básicamente consiste en conocer al personaje principal de la historia y ayudarle a realizar su cometido (por ejemplo en *Agrabah* tendremos que ayudar a *Aladdin* a vencer al malvado *Yafar*).

Aunque sólo podamos entrar en ocho mundos diferentes, en el juego aparecerán personajes **Disney** de otras muchas películas como de ***101 Dálmatas***, ***La Bella y la Bestia***, ***Dumbo***, ***El Rey León***, ***Mulan***, ***La Dama y el Vagabundo***, ***Bambi***, ***La Cenicienta***, ***La Bella Durmiente***, ***Blancanieves y los Siete Enanitos***, ***Merlin el Encantador*** y todos los personajes clásicos de **Disney**.

Por suerte podremos disfrutar de un grupo de personajes seleccionados entre varios ***Final Fantasy*** los cuales también tendrán un papel muy importante en el juego. Estos personajes son: de ***FF VII*** *Cid*, *Yuffie*, *Aerith* y *Cloud* (mezclado con *Vicent*), de ***FF VIII*** *Leon* (*Squall*) y *SelPhie*, de ***FF X*** *Tidus* y *Wakka*







Artículo "Kingdom Hearts" por Solid Snake (solid_snake_@mixmail.com)

y del mundo **FF** a un *Moogle*. Desgraciadamente de ***FF IX*** no aparece ningún personaje, algo que seguramente estará relacionado con el diseñador de esa entrega que fue *Yoshitaka Amano*.

Básicamente la forma de juego de ***Kingdom Hearts*** es muy parecida a la de ***Dewprism*** y ***Brave Fencer Musashi***, los dos juegos de **Square** aparecidos hace algún tiempo en **PSX**. Por lo que en ***Kingdom Hearts*** y aun estando **Square** de por medio, el *RPG* por turnos será sustituido por el *Action RPG*, que es bastante más apto y fácil de comprender para los niños que a fin de cuentas serán un grandísimo público interesado por este juego. También es verdad que tanto *RPG* llega a cansar y la forma de juego que presenta ***KH*** es bastante adictiva (ya que tendremos que subir de nivel) y no se hace nada pesada.





Prácticamente en todo el juego iremos acompañados de dos personajes que nos ayudarán en los combates. En un principio sólo podremos ser ayudados por *Goofie* y *Donald* pero más adelante otros personajes de **Disney** nos echarán una mano como *Tarzán*, *Aladdin*, *Ariel*, *Peter Pan*, etc.

Estos personajes no los podemos manejar directamente, así que sólo irán detrás de *Sora* y automáticamente utilizarán sus ataques y magias.

Gráficamente hablando en ***Kingdom Hearts*** nos encontramos con una auténtica maravilla visual que yo pondría entre los cinco mejores títulos de **PS2**. Un modelado de personajes muy cuidado (aunque estando presente el truco de **Square** de utilizar a varios modelos de personajes, unos mejor realizados que otros), escenarios grandes y coloristas, efectos de toda clase y movimientos muy fluídos. En definitiva y para aclarar las cosas, ***Kingdom Hearts*** supera en muchos aspectos gráficos a **FFX**.

Las músicas de ***Kingdom Hearts*** no se quedan nada atrás y aparte de poseer un par de piezas de gran calidad interpretadas por la orquesta filarmónica de Tokyo y tener dos versiones diferentes





de la canción **Hikari** cantada por *Utada Hikaru* (actualmente la cantante japonesa con mayor éxito) podremos oír toda una recopilación de músicas de **Disney** junto a otras tantas nuevas producidas por **Square** que acompañan al juego perfectamente en todo momento.

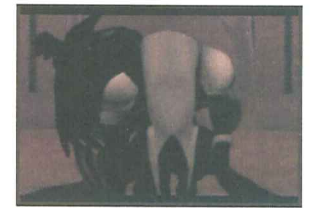
La versión americana de este juego ya salió a la venta y las voces de los personajes como era de esperar fueron dobladas al inglés. Ya sólo queda esperar que hagan lo mismo con la versión española y que cuiden el aspecto de los 60 hercios.

Kingdom Hearts es de lo mejor que he jugado en mucho tiempo. Posee excelentes gráficos, una buenísima música, es muy adictivo, su dificultad está bien medida, aparecen personajes tan esperados por los aficionados de **Square** como *Cloud* y posee uno de los mejores finales vistos en un videojuego, así que este juego es una compra obligada y aunque no os guste nada el mundo **Disney**, haceos con él, porque no os decepcionará en ningún aspecto.

¡EL RESURGIR DE SEPHIROT!

¡Square para la versión americana y europea de Kingdom Hearts ha incluido a Sephirot como personaje oculto en el Coliseum!















Final Fantasy Maniacs - www.ffmaniacs.com

FINAL FANTASY LOS NUEVOS

HISTORIA DE UNA RUPTURA

SQUARE VUELVE A NINTENDO

Las andaduras de **Square** jnto a **Nintendo** se remontan a mediados de los 80, cuando empezasen a programar una vez abandonaron la compañía a la que previamente habían pertenecido (llamada Dog) con la que igualmente ya habían realizado algunos videojuegos que vieron la luz en la **Nintendo** de *8bits*. De entre los títulos que sacaron para la **NES** el que más renombre dio a **Square** fue ***Suishou no Dragon*** (***El Dragón de Cristal***), un juego de aventura que apareció para la **Nintendo Disc System** con una calidad gráfica muy superior a lo que se podía encontrar en el momento. Muy poco después de poner a la venta este juego fue cuando presentaron el primero de los ***Final Fantasy***. Se trataba de una saga que pilló a los juegadores nipones un poco desprevenidos y cuyos puntos originales (contando las 3 primeras entregas) marcaron este título como una saga muy a tener en cuenta, alcanzando un éxito que le colocaba junto a la indiscutible saga líder *RPG* del momento: ***Dragon Quest*** (de **Enix**). De hecho, el tándem de competencia ***Final Fantasy - Dragon Quest*** duró hasta el fin de las relaciones de **Square** y **Nintendo**.

Así pues, cuando salió a la venta la consola de 16*bits* de **Nintendo**, la **SuperNES**, **Nintendo** quiso contar con un éxito asegurado y propuso a **Square** que el lanzamiento del ***FFIV***, en un principio destinado a la ya por esa época moribunda **NES**, se trasladase a la consola de nueva generación, atrayendo de ese modo a más cantidad de público. Así fue, y de nuevo gozó de un gran éxito de ventas llegándose incluso a exportar el juego a Estados Unidos, donde obtuvo el mismo éxito que en Japón debido a la solidez de la historia (aunque llegase censurada) y los avances técnicos, como el tan explotado *modo* 7 que por aquella época hacía las delicias de los jugones de pro.

Este matrimonio entre compañías siguió dando sus frutos (recordemos que mientras que hay dinero, todo es felicidad entre las empresas) en las consolas **Nintendo**, tanto en la **Super NES** con las secuelas de ***Final Fantasy*** y otros *RPG*s como el ***Seiken Dentsetsu 2*** (***Secret of Mana***), el aclamadísimo ***Chrono Trigger*** o el ***Bahamut Lagoon***, como en la imperecedera **Game Boy** que todavía, avanzados los tiempos como están, nos reserva gratas sorpresas de vez en cuando.

Para esta consola **Square** realizó el primer *RPG* portátil de la historia, titulado ***Makai Toushi Sa·Ga*** (que traducido quiere decir "***Los Guerreros de la Torre del Reino Demonio***", -eso seguido de ***Sa·Ga***-). Pese al nombre, no tratéis de buscar relación con la saga ***Romancing Saga*** aparecida en **SuperNES**, ya que no tienen nada que ver. Aunque menos aun tiene que ver el título que ***Makai Toushi Sa·Ga*** sufrió al llegar en inglés hasta el público estadounidense, que parecía sediento de ***Final Fantasy***. Así pues, en Estados Unidos a estos 3 *RPG*s de **Game Boy** se les llamó ***Final Fantasy Legends***. Incluso la sede de **Square** en Estados Unidos se atrevió a crear *RPG*s para **SuperNES** como el ***Mystic Quest*** (con el sobrenombre de ***Final***



Fantasy, no nos olvidemos de las ventas...) que fue un fracaso tanto en los USA como en Japón, o el ***Secret of Evermore*** (plagio despiadado del ***Seiken Dentsentsu 2***).

Sin embargo, el tiempo pasó y llegó 1996, el año del Apocalipsis entre **Nintendo** y **Square**. Por esa época **Nintendo** había cambiado su política de exportación y se había atrevido a publicar *RPGs* en las lejanas, tercermundistas y olvidadas tierras europeas. Por esa época, tras el éxito del **Chrono Trigger** en Estados Unidos y el éxito del primer juego creado por ambas compañías, ***Super Mario RPG***, hicieron a **Nintendo** reflexionar sobre la posible conversión a formato *PAL* (el formato que se utiliza en Europa, al contrario que en Estados Unidos y Japón, donde utilizan el formato *NTSC*) de ambos juegos. Lamentablemente, **Square** alegó que tanto la conversión como la traducción a los diferentes idiomas europeos suponían un desembolso de fondos muy caro y se negó a la propuesta de **Nintendo**. Esto, unido a la negativa de **Nintendo** de crear su consola de nueva generación bajo un soporte de *CD* en vez de cartucho, empezó a mosquear a los mandamás de **Square**. Si esto era así, el juego que tenía en mente su compañía, el juego que supondría su cima como creadores de *RPGs*, quedaría en el tintero dando lugar a creaciones bastante más mediocres. Así pues, el contrato de exclusividad entre **Square** y **Nintendo** fue anulado y, no sólo eso, sino que **Square** se quedó con los derechos de todos los juegos sacados para la consola de **Nintendo** (salvo ***Super Mario RPG***) pudiendo con el paso de los años publicarlos para otras plataformas (como ha hecho con **PSOne** y **Wonderswan**)

NUEVA UNION. 2002

Y pasaron los años, con una hegemonía casi absoluta de **PSX** hablando del ámbito del *Action RPG* y *RPG*, hasta que, ahora, cuando las consolas ya son ordenadores y el mercado es increíble, **Square** vuelve a afiliarse a **Nintendo**, dejando atrás rencillas y disputas. Dos grandes casas de nuevo unidas para deleite de todos... y, a corto plazo, unas nuevas entregas de esos juegos que tanto nos gustan.

Square, tal y como hizo con la película ***Final Fantasy Spirits Whitin*** en Honolulu, ha creado una infraestructura increíble y por eso, para el desarrollo de juegos para **Nintendo**, ya ha organizado un estudio de diseñadores en Tokyo, denominado **Game Designers Studio's**, con *Akitoshi Kawazu* a la cabeza.

Este equipo ha trabajado ya en varias partes de los ***FF*** y entre sus juegos destaca ***Romancing Saga***.

Square está trabajando en este proyecto desde Enero (con lo que vemos que las negociaciones son de mucho antes de que nosotros, meros mortales, tuviésemos la más mínima idea) y su financiación corre a cargo de **"Fund Q"**.
El presidente de la compañía nipona, *Hiroshi Yamauchi*, ya ha prometido la salida al mercado de, al menos, un juego para alguna plataforma **Nintendo** antes de que acabe este año. Pero no os alegréis tan rápido: cuando hablamos de salida al mercado, como de costumbre, hablamos del mercado nipón. Aún no existe información sobre la comercialización de estas entregas en el mercado europeo o americano, aunque tal y como han ido las ventas de **Nintendo** en Europa y USA, es un aspecto que el señor *Hiroshi* tendrá en cuenta, seguro.

Un avance más para la compañía y la promesa de nuevos éxitos, mágicas horas de juego para unos y una pérdida de dignidad para otros. ¿Qué nos deparará esta nueva alianza? ¿Llevará al éxito esta nueva política de **Square**? Sólo el tiempo nos lo confirmará, pero lo que está claro es que esta no es nuestra *fantasía final*...

NOVEDADES NINTENDO: FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE

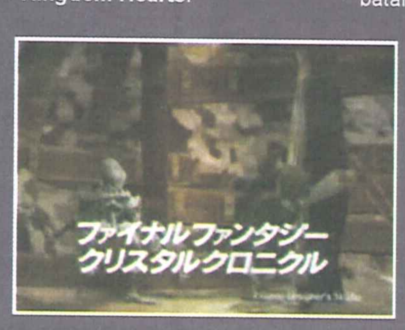


Y nada mejor para empezar la nueva unión **Nintendo/Square** que un *Action-RPG* para **GameCube** con un nombre sugerente: ***Final Fantasy Crystal Chronicle***.

El equipo que ya hemos citado anteriormente, **Game Designers Studio's**, se encargará de programar este *Action-RPG* del que actualmente se sabe bien poco. Tan sólo lo hemos podido ver escuetamente en un video 'promo' de **GC** que encontraréis en nuestro *CD*.

Con un estilo muy similar a ***Zelda***, **Square** deja de lado el toque estratégico de sus últimas entregas para conseguir un juego más activo y lineal, siguiendo las pautas del ***Seiken Densetsu/Secret of Mana***, aunque eso sí, aprovechando al máximo el motor *3D* de la máquina. Por otro lado, de las pocas imágenes de los 3 personajes que hemos podido ver, el look es bastante parecido a los personajes del ***FFIX*** o el ***Kingdom Hearts***.

Según **Mainichi Interactive**, este juego usará el sistema *Link* con la **GBA** para convertir esta consola portátil en un visualizador de *status* de los personajes, así como un nuevo sistema para conseguir *items* o poderes extras durante el juego, tal y como se podía hacer en juegos como el ***FFVIII*** mediante el uso de la ya muerta **PocketStation**. Mediante este sistema, usando varias **GBA** en la consola, los jugadores podrán ayudarse unos a otros (por ejemplo, rellenando su energía cuando sea necesario). Su aparición está prevista para la primavera del 2003.



Quizás muchos fans de las batallas por turnos y de las horas de estrategias echarán en falta la filosofía de los *FF*, pero es lógico que **Square** programe su nueva saga para un público global, no acostumbrado a números, barras en pantalla e infinitos menús de combinaciones e *items*.

Actualiza esta información en:
http://www.ffmaniacs.com/ffzone/news/ffcristal.shtml

Artículo *"Historia de una ruptura"* por *Mr.Karate* y el equipo de *FFManiacs*.

NUEVOS FINAL FANTASY

NUEVOS TÍTULOS, REMAKES Y ADAPTACIONES PARA GAME BOY ADVANCE

Antes de hacer mención a las novedades **GBA** de *FF* tenemos que explicar algunas cosas sobre la consola **Wonderswan**, que tan sólo se puede encontrar en Japón.

Y es que lo que ahora es un gran incentivo para los europeos/americanos (un ***Final Fantasy*** en tu consola portátil) en Japón es una realidad desde hace años gracias a esta pequeña maravilla de **Bandai**, una portátil creada para hacer la competencia directa a la **Game Boy**.

Para **WonderSwan Square** ya ha programado títulos como ***Final Fantasy***, ***Final Fantasy II***, ***Final Fantasy IV***, ***Chocobo no Fushigina Dungeon***, ***Wild Card***, ***Blue Wing Blitz*** y ***Front Mission***. Incluso se pueden encontrar ***Final Fantasy I*** y ***II*** con su correspondiente set especial: juego, caja ilustrada con dibujos de *Yoshitaka Amano* y una **WonderSwan** blanca.









Imagenes pertenecientes a "Chocobo Misterious Dungeons" (PSX)

El equipo de **Square** mejoró notablemente sus ***FFI***, ***FFII*** y ***FFIV*** para **WonderSwan**, añadiendo nuevos detalles a los personajes y localizaciones, y mejorando el aspecto técnico y la jugabilidad. Además, hace algún tiempo **Square** informó sobre la aparición de la versión de ***FFIII*** para **WSC**, aunque nunca llegó a ver la luz. Por ello se cree que la versión para **Game Boy Advance** del ***FFIII*** estará programada por el mismo equipo que programó las versiones **WSC** y probablemente hayan reciclado lo que en un principio era el título para la consola de **Bandai**. Esta versión, actualmente en desarrollo, ha sido confirmada por la revista japonesa ***V-Jump Magazine***.

Como segundo proyecto para **Game Boy Advance** confirmado por **Square** tenemos una nueva versión del increíble ***Final Fantasy Tactics*** para finales de este año. Un juego puramente estratégico, siempre a la cabeza de juegos de la familia de los ***Tactics Ogre***, ***Vandal Hearts*** o ***Kartia***. En un principio ***Final Fantasy Tactics*** fue un juego un poco discriminado por **Square**, pues no se publicó en Europa y fue esperado muchos años. Dada su gran jugabilidad y originalidad, merece estar en la estantería de cualquier buen aficionado a los *RPGs*. Aunque las primeras informaciones apuntaban a que se trataría de un remake, últimamente hemos sabido que cambiará notablemente con respecto a la versión **PSX**, añadiendo nuevos episodios y una nueva opción de batallas *Vs*. entre varias consolas usando el cable *Link* (un gran aliciente sin duda).

Otros nuevos juegos para **Game Boy Advance** aún sin confirmar son una nueva versión del ***Seiken Densetsu*** (***Secret of Mana***) para el próximo año y algún juego de *Chocobos* como es de esperar... y es que han aparecido juegos de *chocobos* para todos los gustos. Recordamos así por encima ***Chocobo Racing*** (**PSX**), ***Chocobo Stallion*** (**PSX**), ***Chobobo World*** (**Pocketstation**), ***Chocobo Misterious Dungeon*** (**PSX**)... ¿y por qué no uno para **GBA**?

Con estas novedades y un nuevo equipo de programación, **Square** se mete de nuevo en la onda **Nintendo**, para deleitarnos con juegos cuya tendencia, salvo en el caso del ***FF Tactics***, es el público más joven, el que disfruta con ***Mario***, ***Zelda*** y ***Pokémon***, dejando un poco de lado el espíritu del *RPG* puro y duro. Aunque quizás esta estrategia sirva para atraer a un público no versado en el género del *RPG* y eso ayudará a crear una nueva generación de *RPGManiacs*. Más info sobre ***FFTactics*** unas páginas adelante.



http://www.ffmaniacs.com/fftactics/index.shtml
http://www.ffmaniacs.com/chocobos/index.shtml
http://www.ffmaniacs.com/ffzone/reports/wsc.shtml

NUEVOS FINAL FANTASY

SONY AÚN EXISTE

NOVEDADES DE SONY: FINAL FANTASY XI

FINAL FANTASY EN LA EN LA RED

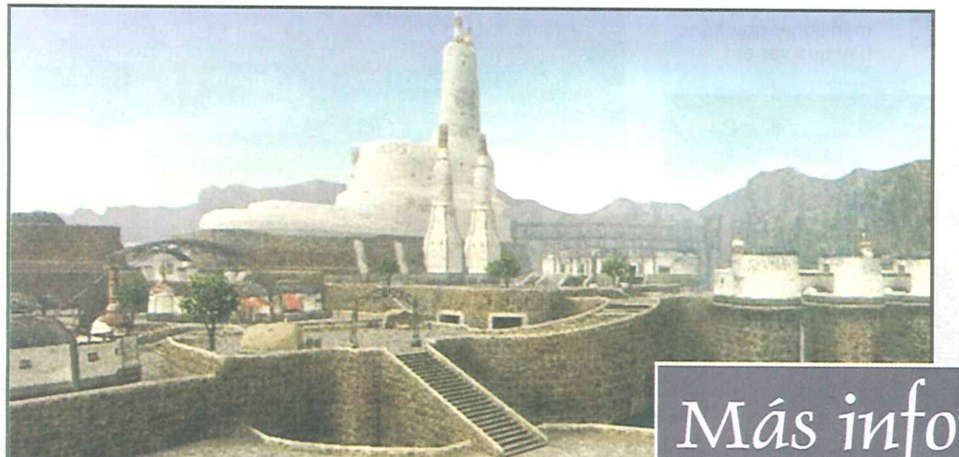
El gran acierto de Square ha sido no cerrar la puerta a la empresa que le dio el gran empujón: Sony. Para eso tan sólo ha sido necesario dividir su equipo de desarrollo: unos trabajan para Nintendo y otros para Sony y para cada una de las dos empresas se programará alguna novedad, y unos remakes. Así todos contentos.

Sí, aunque algunos consideren ya pasado el ***Final Fantasy XI***, no es así. El juego cada día está más latente, sobretodo en la red y más aún después de la aparición del *Beta Testing* para **PC**. Y es que todos los *cibernautas FFmaníacos* estamos esperando el que puede suponer el boom de los *RPGs* de **Square** en la red.

Pero con el ***FFXI*** **Square** ha pagado la novatada del *ciberespacio*, como era de esperar. Como todo el mundo se ilusiona, pasan estas cosas. Desde el inicio de la programación de ***Final Fantasy XI*** se imaginaron una serie de problemas técnicos, pero nadie hizo caso. Así fueron las cosas desde el mismo día de su lanzamiento hasta pasado casi un mes. Cuando ***Final Fantasy XI*** fue lanzado, el 30% de los usuarios se quedó sin jugar. ¿El problema? Saturación de servidores. Era un problema que no deja de sorprender cuando según la misma **Square** se iba a disponer de servidores capaces de aguantar hasta los 200.000 jugadores el primer día. Pero eso es imposible, e hicieron oídos sordos a las advertencias que se les hicieron. Y así les fue. Por suerte, todo se solucionó rápidamente (aunque fuese sólo para más o menos la mitad de gente prevista).



Muy poco más tarde fue el aumento del tamaño del paquete inicial de conexión, que pasó a formar parte de uno de los parches más grandes de la historia (y eso que es un juego de consola). De este modo además tiene el dudoso honor de ser el primer parche en todos los sentidos: En tamaño y oficial en consola. A todo esto sumémosle el desorbitante precio que alcanza comprar el disco duro (del que por



Más información:

http://www.ffmaniacs.com/ffzone/news/25_5_2.shtml

NUEVOS FINAL FANTASY

cierto, una buena parte es utilizada por ***Final Fantasy XI***), teclado, ratón y tarjeta de memoria. También incluir el manual de casi 300 páginas y las múltiples actualizaciones. Porque, tal como se ha dicho antes, ***Final Fantasy XI*** es el primer juego de consola que necesita parches oficiales para ser completamente operativo.

Pues bien, ahora le ha llegado el turno a la incompatibilidad con los modelos existentes de **PlayStation 2**. ¿Qué significa esto? Pues que tal como ocurría al inicio de la andadura de la negra de **Sony**, ***Final Fantasy XI*** se ha demostrado incapaz de funcionar bajo algunas placas. Esto es más que natural debido a las múltiples versiones de placas **PS2** que han salido y por las correcciones en la estructura de la consola para evitar la piratería. Partiendo de esto, esperemos que cuando llegue a Europa nos incluyan el primer parche y algunas actualizaciones porque si no es así, **Square** tendrá que dar muchas explicaciones a los usuarios europeos, los cuales ya tuvimos suficiente con la décima broma de la compañía nipona (para los profanos 50*Hz* y el no-doblaje del juego). Esto no significa que lo hecho en el estreno sea todo malo. Si nos paramos a pensar, **Square** ha dado el primer paso en el mundo del *MRPG* (*Massive Role Playing Game*) de consola, y eso nos da una idea de que, pese a todo, estamos en el buen camino. Hacer funcionar una red como esa (sin mencionar que aún hay que ver el desarrollo y la compatibilidad multiplataforma) prácticamente a la primera de cambio era algo muy difícil. **Square** ha cumplido al menos la mitad de sus expectativas con el inicio por tierras niponas de ***Final Fantasy XI***.







Ahora sólo queda esperar a ver cómo evoluciona todo. Esperemos que **Microsoft**, **Nintendo** y **Sony** aprendan de esta metedura de pata de **Square** y no se confíen tampoco. Y así al fin podremos disfrutar verdaderamente de la experiencia *on-line*, un terreno que hoy por hoy está en manos del mundo del **PC**.

En breve ofreceremos en **Gametype** un artículo en el que os contaremos curiosidades acontecidas con los problemas que da la instalación y el continuo aplicado de parches en ***Final Fantasy XI*** (todas experiencias propias que nos dejaron alucinados).

NUEVOS FINAL FANTASY

REMAKES: FINAL FANTASY I y FINAL FANTASY II PARA PSONE

Square ya ha confirmado el lanzamiento de las dos primeras entregas de ***Final Fantasy*** para la consola **PSOne**, que aparecieron en su día en **NES**. Estos dos *remakes* saldrán a la venta el 31 de Octubre en Japón, y se desconoce todavía si llegarán a Europa aunque, reconozcámoslo, sería todo un detalle por su parte tal y como está el panorama de los *RPGs* en España.

Adelantando acontecimientos, visto el éxito de ventas de los *remakes* de ***FFIV***, ***FFV*** y ***FFVI***, no sería descabellada la idea de que nos los trajesen a España... pero no adelantemos acontecimientos.

En estas dos nuevas versiones se incorporan algunas mejoras en el juego, muy de agradecer, ya que por muy puristas que seamos, dado que se gastan el dinero en hacer un *remake*, por lo menos que se añadan mejoras para que todos nosotros, adictos a ***Final Fantasy***, pensemos que no estamos repitiendo las mismas hazañas de siempre, que podíamos haber conseguido desde la silla de nuestra casa desempolvando consolas vetustas. Estos cambios no están nada mal, aunque se echa de menos una mejoría en los canales de sonido puesto que la **PSOne**, como ya ha demostrado, da para mucho más.









Imagenes pertenecientes a Final Fantasy I para Psone

Mejorados los gráficos: Cosa que se agradece. Suponemos que contaremos con los gráficos de las versiones de **WonderSwan** que, a nuestro parecer no están nada mal y tienen suficientes "efectitos" para hacernos pasar un rato inmejorable. Quizás, tal y como habíamos explicado anteriormente, se encargue mucho trabajo al equipo de desarrollo que trabajó en la versión de **WonderSwan**... pero eso tan sólo son meras suposiciones de las que hay que fiarse a medias.

Nuevos eventos: Lo que es una gran idea. Suponemos que se tratará de una mazmorra extra o un mini-juego de esos que tan de moda están ahora, pero a caballo regalado...

Se incorporan CG's al juego: Sabemos que sería mucho pedir, pero un video *CG* al principio y otro al final como hicieron con los *remakes* de **SuperNES** saben a poco (a muy poco). No estaría mal que se incluyesen *CGs* durante el transcurso del juego para animarnos. Esperemos que sea así... aunque, para los que jugamos a la versión **NES** del ***FFVI*** y luego nos compramos el ***Final Fantasy Anthology***, fue emocionante ver a *Terra*, *Locke*, *Sabin*, *Edgar* y compañía renderizados en un *opening* o *ending*.

Se incorpora un mapa 3D para desplazarte por el mundo: Quizá **Square** haya escarmentado con el modo de mapa de ***FFX*** y quiera traernos un mapa a la antigua usanza. Todo sea dicho, se agradece mucho este gesto, puesto que como unos polígonos para recrear un mapamundi no hay nada, por muy nostálgicos que seamos del *modo 7*.

Se incorpora un "Modo Fácil": Agradecidos quedamos también ante eso.

Los juegos se venderán por separado, pero también se ha anunciado el lanzamiento de un pack que incluirá:
- Videojuego Final Fantasy I
- Videojuego Final Fantasy II
- Pegatinas Final Fantasy
- Figuras Final Fantasy
- Libro con bocetos e imágenes de los enemigos del juego
- Galería de Amano

No apetece pasarse media vida subiendo niveles para que luego descubras que te faltan otras ochenta horas porque no tienes el suficiente todavía.

Se incorpora el Dashing: No os preocupéis en equipar ninguna *relic*, o en soplar para que haya viento y el personaje corra más rápido. Con tan sólo pulsar un botón de vuestro *pad* lograréis que el personaje corra. Y es que, recordemos, esta es una función relativamente nueva en los *RPGs* ya que antes se complacían en desesperarnos haciendo que diésemos eternos paseos por lóbregas mazmorras llenas de monstruos para que, entre batallita y batallita, no nos cansásemos.

Se incorpora la función de salvado rápido que ya apareció en los *remakes* de Super NES: No es que sea un añadido muy práctico, ya que la partida grabada mediante

Más información:

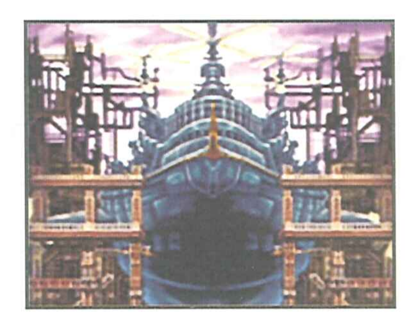
http://www.ffmaniacs.com/ff1/index.shtml
http://www.ffmaniacs.com/ffzone/news/ffpsone.shtml

NUEVOS FINAL FANTASY

este procedimiento se pierde al resetear la consola, pero a lo mejor alguien le encuentra alguna utilidad.

Y, para qué engañarnos, como no nos dejemos los ahorros en tiendas de importación estas maravillas quizás nunca llegarán a nuestras manos porque, señoras y señores, seguimos en el tercer mundo en cuanto a *RPGs* se refiere...

Pero esperemos que tal y como ha pasado con **Nintendo**, **Sony** tenga en cuenta el nivel de aceptación de estos juegos en Europa... bueno, y en América.





Estas dos imágenes pertenecen a la versión de *Final Fantasy II* para PSOne

FINAL FANTASY XII

Se sabe muy poco de éste juego. Circula una imagen *CG* de una chica en un bonito campo verde con cara de tonta y de peor inferior calidad gráfica que los *CGs* de ***Final Fantasy VIII*** (obviamente obra de alguien con ganas de reírse de los fans) que lleva escrito "***Final Fantasy XII***". Hay mucho "*fake*" en la red y se ha de ir con cuidado.

En un principio esta nueva entrega, que correrá sobre **PS2**, fue escuetamente anunciada por *Hisashi Suzuki*, el presidente de **Square**, a principios de año. Este juego, que seguiría la filosofía de los demás de la saga, está desarrollandose en un principio por un equipo dirigido por dos de los grandes de **Square**: *Yasumi Matsuno* (desarrollador del ***FF Tactics*** y ***Vagrant Story***) y *Hiroyuki Ito* (el director del ***FFIX***). Su aparición para mediados del año próximo tendría lugar para los soportes **PS2** y **PC**. Esto hace suponer que, como el ***FFXI***, quizá se trate de un juego *on-line* por red...

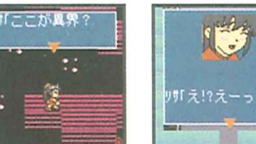
Más información:
http://www.ffmaniacs.com/ffzone/reports/after_finalfantasyxii.shtml

SQUARE Y LAS NUEVAS TECNOLOGIAS

Y como colofón final al abanico de novedades de **Square**, algo que a más de uno le dejará atónito... y más aún después de ver cómo en España a los teléfonos de última generación les queda para largo...

¿Teléfonos? Sí, **Square Soft** lanza al mercado en Japón el primer *RPG* para teléfonos móviles basado en la serie de *anime* producida por **Square Soft** y realizada por el estudio **Gonzo** para **TVTokyo**: ***Final Fantasy Unlimited***. En Japón ya hace tiempo que se puede disfrutar de los teléfonos móviles de última generación, teléfonos que soportan descarga de datos en sistema digital y mediante los cuales cualquier imagen, secuencia o programa puede ser una realidad, un sistema denominado *NTT*. Esta tecnología es la base de este *mini-rpg* que se podrá cargar en el teléfono móvil y con él podrás disfrutar de una aventura con los personajes de ***FFU***: *Kaze*, *Lisa*, *Yu* y *Ai*. El juego tendrá la estructura típica de un *RPG* para mini consolas y dispondrá de combates, *items*, secuencias...etc. Aunque quizás aparte del hecho de vivir en Japón, el otro problema es que sólo funcionará sobre el soporte telefónico *IP* de **NTT** por 300 ¥ al mes.

Bueno, viendo todas estas novedades, quizás nos alegremos de no vivir en Japón... puesto que, una **GameCube**, una **GBA**, una **WonderSwan**, una **PS2** + modem + *HD* y un teléfono **NTT**... es un desembolso excesivo para la economía de un *RPGManiac*...























Marsh es un chico que por razones familiares se mudó a una pequeña ciudad llamada *St. Ivarlys*. Desde que llegó a la ciudad *Marsh* no se pudo acostumbrar a la vida de esta pequeña aldea, pero se hizo amigo de dos compañeros: *Myuuto*, un chico de carácter débil que siempre es maltratado por otros niños de la ciudad, y *Ritz*, una chica de carácter fuerte a la que le gusta pasar de los demás. Los tres eran amigos pero no se conocían como para decir que eran los mejores amigos, ni tampoco podían confiar unos de otros como para decir que eran compañeros.





Un día encontraron un libro escrito en dialecto antiguo. Con el poder de este libro mágico *St. Ivarlys* se convirtió en un mundo de espada y magia. Una ciudad en medio de un desierto, una raza nunca vista y un caballero plateado llamado *Judge*. Este mundo de fantasía era igual que el juego al que jugaban estos tres amigos llamado ***Final Fantasy***. Este era el comienzo de su larga aventura.



El mundo (*Ivarlys*) está creado por el poder del libro que consiguieron los tres amigos y está controlado por un caballero llamado *Judge,* que es una existencia suprema. Este caballero es quien controla la ley y el orden de este mundo. El libro mágico se llama *Gran Grimoa* y está sellado por una antiquísima oscuridad. Se desconoce la cantidad de libros que quedan en este mundo, pero cada uno de ellos tiene un gran poder mágico que puede cambiar el rumbo de las cosas. A estos libros se les llamó *Final Fantasy* debido a su poder mágico.





SISTEMA

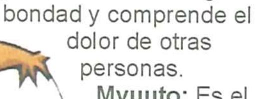
Sobre el sistema de combates y estrategia de momento no se ven muchos cambios, aunque sí se ha aumentado el tipo de razas. Aparte de los humanos existen varias razas como la *Banga*, *Viera* e incluso los *Moogles*. Cada raza tiene diferentes *status* y según la combinación de *job* y su raza pueden ser mejores o peores unidades. Esperemos que la cantidad de *Jobs* seleccionables se haya aumentado o cambiado.



PERSONAJES

Los tres protagonistas de este juego son estos.

Marsh: Por el motivo de divorcio de sus padres y por la enfermedad de su hermano tuvo que mudarse a la ciudad de *St. Ivarlys*. Es un chico de gran bondad y comprende el dolor de otras personas.



Myuuto: Es el compañero de clase de *Marsh*. Un chico de carácter cerrado que siempre lleva un peluche de un oso. El nombre de su padre es... ¡*Cid*!

Ritz: La heroína de este juego y uno de los protagonistas. Esta chica sabe hacer de todo y en la clase es la mejor estudiante. Debido a su carácter tiene pocos amigos. En realidad su pelo es totalmente blanco, pero lo esconde con tinte de color rojizo.



Artículo "***Final Fantasy Tactics Advance***" por Silvercat

REPERCUSION DE

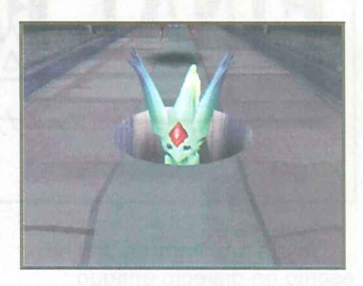
Como ya comentamos en la anterior entrega sobre este juego, el sistema en general de ***FFVIII*** no consiguió llegar a su meta, aunque la idea en total fue bastante buena.

Echando un vistazo a la realización e historia del juego, podemos comprobar que en general se consiguió dar un toque más cinematográfico, mejorando aun más que en ***FFVII***, aunque tal vez se pasaron en la cantidad de *movies* y su duración (eso sí, la combinación de los *movies* y la música es maravillosa). Sin embargo, la historia tal vez era demasiado complicada y para saber realmente lo que sucedía era imprescindible la guía ***Ultimania***, con la que podías entender cosas que en ningún momento del juego se cuentan. Según avanza la historia podemos ver cómo faltan explicaciones de distintos sucesos, y se intenta avanzar en la trama de una forma forzada, aunque la historia principal, el tema del amor, es fácil de comprender.

El juego en sí está lleno de mini pruebas, pero no podemos olvidar la principal, el fabuloso mini juego de cartas. Este juego y su sistema está muy bien pensado. Además al coleccionar las cartas nos darán ciertas ventajas, ya que las cartas se pueden convertir en objetos de esencia vital para magias potentes.

Podemos decir que ***FF VIII*** fue un intento de hacer una fusión de película y juego, aunque debo aclarar que no lo consiguieron del todo. Esto se debe a que era un reto demasiado difícil, aun aprovechando toda la potencia de la consola. Por otro lado esta vez se notó la poca coordinación entre los equipos de programación. Únicamente se puede notar una buena coordinación en el equipo musical. También desde el punto de vista del juego, tal cantidad y duración de *movies* limitaba la libertad a los jugadores.

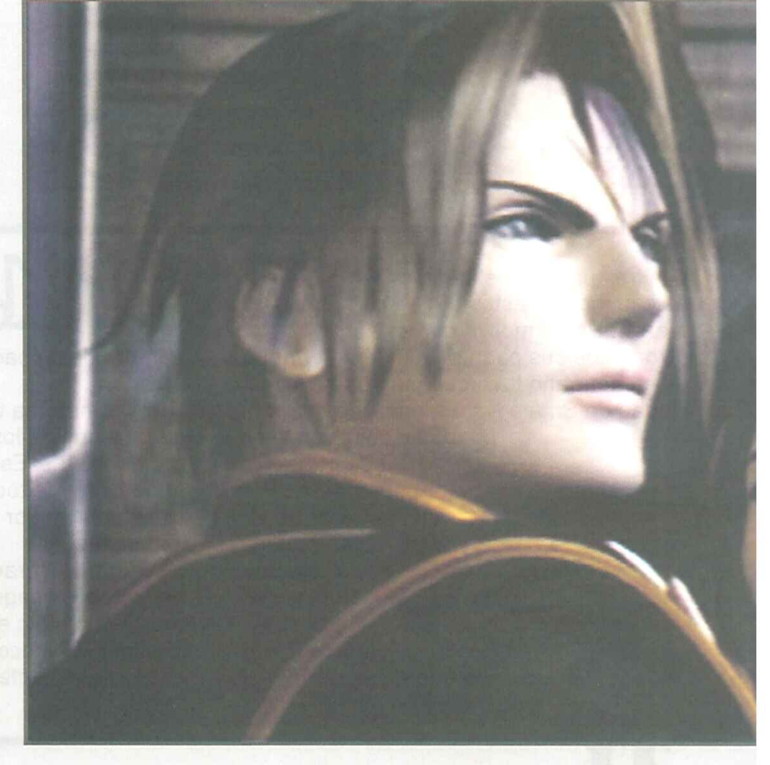
En resumen ***FFVIII*** fue un juego bastante difícil de calificar entre bueno o malo. Más que nada



porque el argumento y el sistema de juego estaban enfocados hacia un público muy limitado y todo estaba lleno de defectos. Sobretodo para los niños, siendo un juego difícil para ganar su aprobación. Esto explica muy bien los comentarios de muchas personas que tras haber terminado el juego no hablaban de él en sí, si no que directamente comentan que preferían el ***FFVII*** antes que el ***FFVIII***. O al menos en occidente. El resultado en Japón fue aun más duro. Una mayoría de personas lo consideraron como un juego pasable e incluso el peor ***FF*** de la historia. ¿A qué se debe esta diferencia entre occidente y Japón? Principalmente la diferencia de experiencia entre un jugador que lleva más de diez años viendo y jugando a *RPGs*, y una persona para la que el ***FF***







FINAL FANTASY VIII



VIII era tal vez el segundo *RPG* que jugaba en su vida. También en Japón en aquel momento la imagen de **Square** no era muy buena, sobretodo para aquellas personas habían jugado a toda la saga y para los aficionados del *RPG* en general. Con el ***FFVIII*** se dejó bastante marcada la imagen de los juegos de **Square**, es decir, buenos gráficos y muchos *movies*, pero dejando a un lado la calidad en sí del juego. Simplemente no salió bien. Este tipo de defectos en los sistema novedosos de juego (esta vez en el sistema *Junction*) recordaba bastante a ***FF II***. Si seguimos la regla de la saga *FF*, en la segunda entrega se centraron en la idea de incluir sistemas novedosos. Con el ***II*** y el ***VIII*** claramente se demostró que esto no siempre sale bien, al contrario que en ***FFV***.



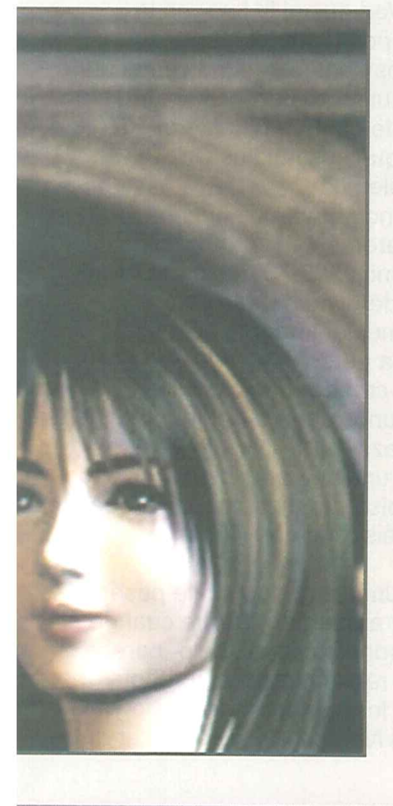




Sobre el diseño gráfico y los *movies* que tanto se criticaron, **Square** hizo lo que debió hacer, pues era un producto importante para occidente, y de por sí no tiene ningún defecto mejorar la calidad gráfica.

La circunstancia entre Japón y occidente, es lo que diferencia la conclusión de los jugadores respecto al ***FFVIII***. Por parte de **Square** este juego tampoco salió del todo como ellos esperaban. Tras haberse vendido casi 7 millones, **Square** acabó perdiendo dinero, debido a un gasto exagerado en la producción y promoción del juego. ***FFVIII*** había sido creado para superar las ventas de ***FFVII***, que fueron de 8 millones y medio (incluyendo la versión *International*), pero esto no se alcanzó, y se vendieron unos 7 millones en todo el mundo. Es un resultado increíble, pero para **Square** no lo suficiente. Según se rumoreó, las ventas previstas por **Square** respecto a ***FF VIII*** eran las de superar los 10 millones de unidades en todo el mundo. Aunque las cosas no salieron del todo mal, ya que al menos consiguieron un personaje tan carismático como *Squall* y dar a conocer el nombre de **Square** gracias a su exagerada promoción y publicidad mundial. Más tarde **Squall** aparecería en el juego ***Kingdom Hearts*** con un aspecto algo crecido.

Vuelvo a decir que el amargo resultado que dejó ***FFVIII*** para **Square** no fue del todo malo, pues todo lo que aprendió con el ***FFVIII*** más tarde lo utilizaría con ***Final Fantasy X*** y el fantástico ***Kingdom Hearts***.





Artículo "*Repercusión de Final Fantasy VIII*" por Silvercat (*silvercat@megamultimedia.com*)



GUIA DE USO 3
SPRITES DE DAÑO (+ 8 PERSONAJES)

Bienvenidos de nuevo a la sección MUGEN. ¿Qué tal el veranito, bien? Pues si os pilla lejos de casa y de vuestro PC, os aconsejo que guardéis la revista para que cuando lleguéis a casa podáis ir implementando a vuestro personaje los sprites de daño, que es lo que aprenderemos éste mes.

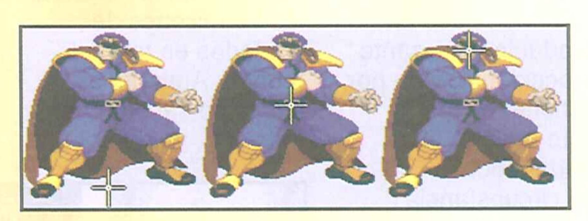




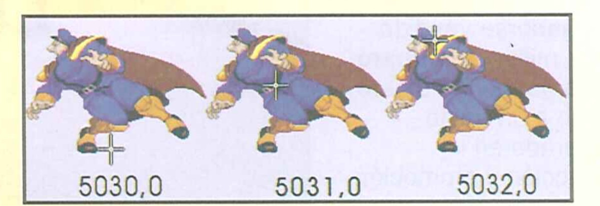


A la hora de crear un personaje, no todo va a ser tan guay como para que vaya partiendo cabezas allá donde vaya, no. Nuestro personaje, mal que nos pese, deberá llevarse también su parte, y es ahora cuando os indicaré cómo insertar los *sprites* de daño recibido, tanto estando de pie como agachado.

Abriendo un personaje (el que sea) con el programa ***MCM***, llegará un momento en el que veamos cierta cantidad de *sprites* que están agrupados bajo el número 5000 (cincomil), que son los *sprites* de daño. Recordad que los *sprites* empiezan a contar desde el número 0. Es decir, si hay unos sprites que son el 0, 1, 2 y 3; en total habrá cuatro *sprites*. En este caso la tarea resulta sencilla puesto que un mismo *sprite* nos va a servir para muchas funciones, como podréis observar en las imágenes que acompañan a éste texto. Suponiendo que estaréis tomando como base una copia de ***Kung Fu Man***, id mirando esto que os pongo en él, e id sustituyendo sus *sprites* por los vuestros. Ved que si la imagen la movéis un poco, podréis tener sin dificultad los sprites que indican el daño en pie, cintura y cabeza. Estos abarcan desde el 5000,0 hasta el 5020,0 así que sustituidlos sin problemas.

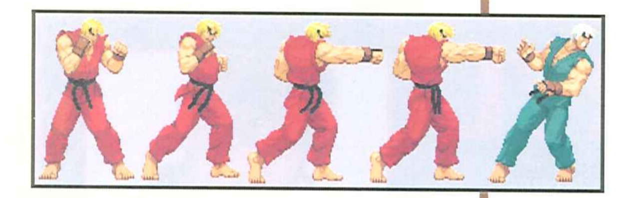






Cuando hayamos hecho esto, llegaremos a la parte donde veamos 5030,0 que es el *sprite* donde el personaje ya cae irremediablemente al suelo. Cada personaje ya hecho por otro creador puede variar (algunos caen girando, otros de cabeza, otros de culo, etc), así que una vez más os recomiendo si sois primerizos en esto, que hagáis todo con *KFM*.

Una cosa que suele pasar muy a menudo es que cuando el personaje cae al suelo, parece que rebasa la línea, y rebota de una forma muy rara (como ya lo hizo *Neo* en ***Matrix*** al saltar del



edificio por primera vez). Para que no os ocurra esto, deberemos ir a nuestro archivo *.air*, y asegurarnos de que lo tenemos así:

[Begin Action 5160]
Clsn2: 1
Clsn2[0]=39, 17, -32, -25
5030, 30, 0, 0 -1

GOLPES QUE DA NUESTRO PERSONAJE

Ahora ya entramos en la parte en la que nuestro personaje es el que reparte. En el grupo 200 (doscientos) es donde encontraremos los *sprites* de puñetazo. Es importante que ya tengáis preparados los *sprites* para el personaje (que se cree una animación fluida, como podréis ver en el ejemplo), porque si aún no los tenéis y ya vais por este punto, perderéis el hilo si ahora os ponéis a ripearlos. De todas formas, para que os dé tiempo de sobras y practiquéis, acabaremos describiendo el archivo *.cns*, vital para nuestro personaje a la hora de que pegue a otro.

Por este mes nada más, salvo deciros que para el próximo número, si nada lo impide, os diré cómo insertarle el sonido a cada golpe y cómo crear una intro pre-combate para el personaje. Hasta entonces, id practicando con lo que os he dicho y si progresáis más por vuestra cuenta, mejor. El próximo número, más, y ahora vamos con nuestros personajes invitados de éste mes, que los disfrutéis.

Omega Clarens
rugal@megamultimedia.com

EL ARCHIVO CNS

Cuando abrimos el archivo con el *Bloc de Notas* normal, nos encontraremos con cosas como ésta, que paso a describir para un más fácil entendimiento.

[Statedef 200] El *sprite* en sí del grupo.
type=S Nos indica que es un ataque standard
movetype=A Indica que es un ataque (*attack*)
physics=S Indica que nuestro personaje está en un estado normal
juggle=1
velset=0,0 Esto es la velocidad del movimiento, no lo cambiéis
ctrl=0 Esto significa si tenemos control sobre la acción, es decir, si al pulsar otro botón cambia
anim=200 Esto nos dice la animación del *.air* que vamos a hacer
poweradd=20 Esto indica cuánto quita o añade al realizar este movimiento
sprpriority=2 Indica qué personaje queremos que se superponga al otro
[Statedef 200, 1] Es el segundo estado
type=HitDef Esto nos dice que se está produciendo un daño
trigger1=AnimElem=3 Nos indica que este trigger sólo se cumple si golpea en la animación 3
atr=S, NA Esto nos dice que es un ataque *standard*, además de un ataque normal
damage=23,0 El daño que hacemos si el golpe tiene éxito
animtype=Light Sin tener nada que ver con nuestra revista hermana, indica que es una animación "suave"
guardflag=MA Es una condición para que pueda uno cubrirse
hitflag=MAF Es la otra condición para que nuestro personaje pueda golpear bien
priority=3, hit Esto nos da la prioridad de ataque
pausetime=8,8 El tiempo que queremos que se ralentice cuando el movimiento ha impactado en el rival
sparkno=0 Son los efectos de golpes (chispas y demás)
sparkxy= -10,-76 Las medidas para ajustar lo anterior en los ejes de coordenadas
hitsound=5,0 El sonido que se ha de oír cuando el golpe tiene éxito
guardsound=6,0 Lo mismo pero para cuando nos cubrimos
ground.type=High
ground.slidetime=5 Tiempo en el que el personaje va hacia atrás
ground.hittime=12 Tiempo en el que el rival está en estado de "golpeado"
ground.velocity= -4 Velocidad en el que el rival es empujado
airguard.velocity= -1.9,-.8 Velocidad de cubrirse
air.type=High
air.velocity= -1.4,-3 Velocidad en **X**, en el que el rival se va para atrás
air.hittime=12 Tiempo en el que el rival recupera el control

Lo más importante a tener en cuenta es donde pone **trigger1=animelem=3**, que como ya he mencionado, es vital para que el personaje haga daño a su enemigo. Un pequeño truco es que si ponéis **trigger1=animtime>=0**, os ahorraréis mucho trabajo ya que dice directamente al programa que todos los golpes hacen daño en el caso de que tengáis una sucesión de *frames* con la misma función.

SUPER RYU

Aquí nos encontramos con otro *Ryu*, pero a diferencia del millar que ya existe, éste realmente merece la pena, porque es una versión con muy distintos estilos de lucha; me explico. *Super Ryu* está ripeado de la versión de ***Playstation*** del ***CAPCOM vs SNK PRO***, y al seleccionarlo, tenemos al *Ryu* de siempre, pero si ejecutamos el mismo comando que para realizar el *super* de toda la vida de *Iori* (un cuarto de vuelta hacia adelante y otro hacia detrás) con el botón Y, cambiará de estilo poniendo en la pantalla "**CAPCOM**" y tendremos un *Ryu* bien distinto, con moviemientos de *Dan* e incluso su voz. Si hacemos lo mismo pero con el botón Z (este es un personaje que usa los 6 botones), cambiará a estilo **SNK**, en el que además de correr, tira 2 *Screw Uppers* de *Joe Higashi*, el doble *Genocide Cutter* de *God Rugal*, etc. Todo ello muy combeable, sin contar con las flipadas de *supers* que tiene en éste modo, que son geniales, con la voz de *Orochi Iori* y todo... ¡Estáis tardando en probarlo!

Autor: Shaia.
Nota: 7'5.





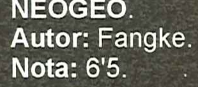




MOE HABANA



Llegada directamente del ***King of Fighters EX Neoblood*** de ***Game Boy Advance***, nos encontramos con la chica de historia desconocida y con estilo similar al de los *Kusanagi* pero con pétalos de sakura. Sí, no me he fumado nada, es que esta chica es así. Vestida de macarrilla nos pisará la cara en variadas ocasiones y cuando nos descuidemos estaremos volando por los aires. Cabe destacar el esfuerzo que supone ripear algo de la ***GBA*** y más aún retocar todos los *sprites* aunque al final queden poco vistosos. Buen personaje para un ***KOF MUGEN*** o para aquellos que siempre se quejaron de que la pequeña *Moe* no se hizo para los juegos "grandes". Buen trabajo pero desentona incluso entre personajes de **NEOGEO**.



Autor: Fangke.
Nota: 6'5.



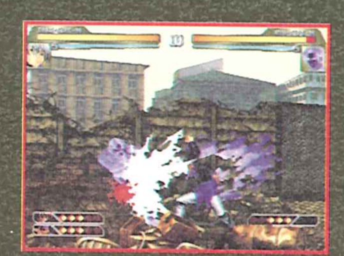




IORI TYPE - M

Con este extraño nombre nos encontramos un *Iori* raro de narices pero muy jugable. Desde un principio nos llamará la atención porque el color de sus ropas no es el auténtico, y porque su presentación con *Kyo Type-M* es de lo más curiosa que se ha visto en ***MUGEN***. De movimientos normales está plagadito, y en una tarde no los sacaréis todos, ya que además de tener muchos golpes continuables y variables, nos falta aun por descubrir sus *supers*, ya que uno de ellos es... flipante. Ya descubiréis cuál es. Como curiosidad tiene como *striker* a *Shio Kirishima* (***KOF'99 Evolution***, ***KOF2000***) con el que se pueden hacer aún más combos y guarradas. Su autor es el mismo que el ya presentado *Y'*, y parece que sigue en sus trece de ofrecernos personajes raros de buena jugabilidad pero de carácter infernal cuando nos tenemos que enfrentar a ellos.

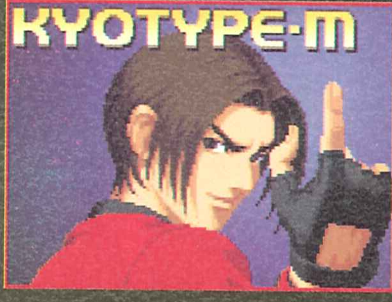


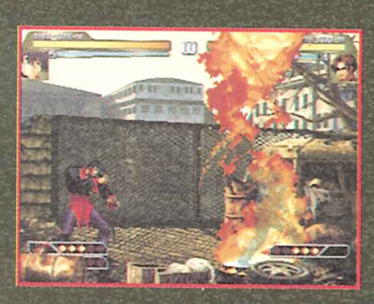




Autor: Mit.
Nota: 6'5.

KYO TYPE - M







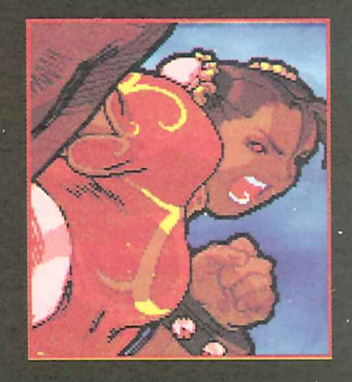


El compañero perfecto para *Iori Type-M* tambiés está disponible de parte de su autor, para que además de ver la rayante presentación, podamos ver un combate increíble entre ellos en el modo *Watch*. *Kyo Type-M* cuenta con muchos movimientos cambiados o variados de su repertorio original, como un puñetazo que hace que el rival rebote directamente en la pared, otro que le eleva para poder rematarle a voluntad, etc. Cuenta también con *Shio Kirishima* de *striker*, pero es una versión más útil que la de *Iori*.
Sus supers son de lo más llamativo e interconectables entre si, ya que con *Kyo Type-M* a base de *supers* y mini combinaciones con sus extraños movimientos, puede dejarnos con la barra a 0 en instantes. Como curiosidad, decir que si lo seleccionáis con *start+A*, tendréis un color extra.

Autor: Mit.
Nota: 6'5.

DARK CHUN LI

Si creíais que *Evil Ken* (o en su versión cachonda *Evil Fistro*) os vapuleaban mucho, sólo tengo que deciros que recibiréis igual o más con *Dark Chun Li*. No os confundáis con *Shadow Lady*, su otra versión oficial de los *Vs* de **CAPCOM**. Si por mera casualidad os encontráis una pareja en modo *tag* de **MUGEN** con *Evil Ken* y *Dark Chun Li* es seguro que podéis dejar directamente los controles e iros a tomar algo por ahí.
Nacida de un *fanfic* (historia inventada no oficial) en el que por casualidades del destino la sangre de *Vega* (*Bison* en Occidente) entra en contacto con la de *Chun Li*, se crea esta destructiva máquina de matar capaz de hacernos tragar *Reppukens*, ondas de energía tipo *Kame Hame Ha* o un *Psycho Crusher* que ocupa media patalla.
Todo ellos sin contar sus teletransportes, patadas a la velocidad de la luz y desdoblamientos corporales que nos patean la cara.





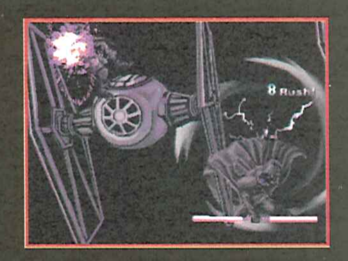


Terrible. La única pega es que no está muy bien ajustada, y a veces parece que no controlamos al personaje, así como su desesperante risa que no deja de sonar a cada sopapo que nos da.
Autor: Eli King.
Nota: 7'5.

DARTH MAUL



Para todos aquellos fans de ***Star Wars***, tenemos esta vez entre nuestras filas a *Maul*, el cornudo malo del **Episodio 1.** Editado a partir de *Zero* del ***KOF2000***, lleva su sable láser (muy bien hecho, por cierto) que sólo usa en determinadas ocasiones.
Como curiosidad/frikada, cabe decir que tiene la voz original de la película y cuando realiza su super en el que *Zero* golpeaba repetidas veces con bolas de energía, esta vez *Maul* hace lo propio pero con naves del Imperio, creando algo así como una especie de portal espacial. Además, ya para rematar, tiene de *striker* un *battle droid* que pega una patada al más puro estilo *Krizalid,* que puede servirnos para rematar al rival o sacudirle un poco con un golpe de la túnica, previamente editada. Buena idea pero falta más originalidad a la hora de hacer las cosas, ya que canta a la legua que es un edit de *Zero*. Aun así, buen personaje.
Autor: RMX.
Nota: 6.

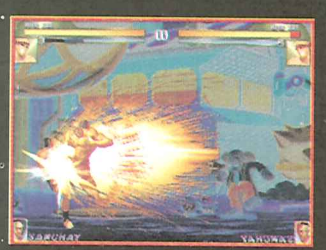




HWA JAI

¿Recordáis el mítico ***Fatal Fury 1***? Pues esta vez tenemos como invitado a una vieja gloria de ese juego, totalmente rediseñado.

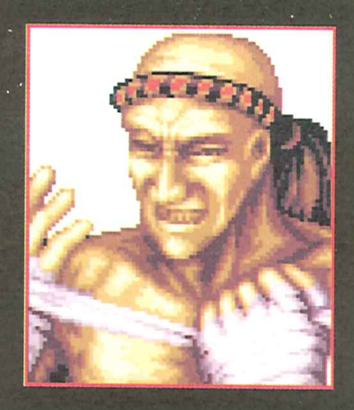




Se trata del kickboxer *Hwa Jai*, ese garrulín que bebía de una botella y se volvía majareta en medio del combate (toda una novedad en la época). Con *sprites* del actual *Joe Higashi* del ***KOF***,



Hwa Jai reaparece para repartir palos de nuevo, con golpes originales, el *super* del huracán gigante de *Joe* y su nuevo *super* del ***KOF2001***, así como la voz de *Brian Battler* (***KOF'94*** y ***98***) que queda bastante chulo.
Como *striker* (mira que ha dado fuerte la moda de los jodíos *strikers*) tiene a *Samchay*, otro conocido kickboxer proviniente de...



Ah, pues adivinadlo, que siempre digo yo las referencias ^_^U.
Buen personaje, pero debería haberse trabajado más las imágenes de las caras, ¿no creéis?
Autor: Mr S.
Nota: 5'5.

ULTRA K



Otro personaje burro como él solo, se trata de un *K'* (***KOF '99***) normal, como cualquiera podrá comprobar, aunque cambian sus colores. Pero cuando llevemos un rato jugando con él, nos daremos cuenta que a diferencia de la versión "oficial" de *K'*, éste remata en el suelo y tiene otros minicombos fáciles de hacer y muy bien ajustados, cosa que se agradece sobremanera. Así podremos encajar fácilmente 3 o 4 puñetazos, 3 patadas y si se nos cae el rival, rematarle hasta 3 o 4 veces en el suelo, todo esto sin contar que podamos encajarle uno de sus *supers* que puede llegar a dar cerca de 70 golpes sin despeinarse. Un personaje muy muy bien hecho pero extremadamente abusivo, ya que si el rival se come el golpe en el cual lanza sus gafas, ya es fijo que pierde más de tres cuartos de la barra de vida, oscureciéndose la pantalla a la vez que la lluvia de golpes no cesa. Una máquina.

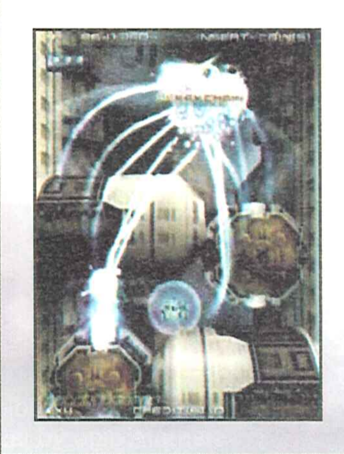




Autor: Varios conocidos, pero éste era un personaje que no se quería sacar a la luz.
Nota: 8.

¡THE SUPER PLAYERS!

Ikaruga - Chapter 3 con ranking S++



Empezamos con un vídeo de *Ikaruga*, un juego *shooting* del que en este número hablamos en la sección *New Games* al haber pasado de arcade a **Dreamcast**. En este vídeo podemos observar bien cómo el jugador maneja el cambio de los elementos, manteniendo el *Chain Combo* acabando con las naves enemigas de 3 en 3, sin dejar escapar ningún enemigo, además de pasarse la pantalla tan tranquilamente en ranking *S++*, el rango máximo a obtener en este juego. Parece fácil, ¿verdad? Intentadlo cuando consigáis el juego y después nos contaréis. Veréis como no es tan fácil hacerlo como este tipo.

Shikigami no Shiro - Pantalla 4-2 contra jefe

Este es otro juego *shooting* que también comentamos en la sección *New Games*. Es un *Super Play* que se basó en acabar contra el jefe lo más rápido posible (en 12 segundos del juego tan sólo utilizando una bomba). Lo increíble del vídeo es que el jugador aprovecha bien el sistema de *TBS* (*Tension Bonus System*), un sistema que sube el bonus de la puntuación y la potencia del disparo cuanto más cerca del enemigo y las balas pases. Fijaos cómo el jugador se acerca a las balas enemigas para aumentar la potencia de disparo y mirad cómo baja la barra de vida del pobre jefe...



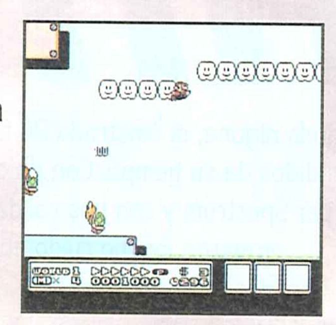
Drummania - Con una mano (y el pié) sacando ranking S



Drummania es uno de los juegos de música estilo ***Beatmania*** donde en lugar de teclear a lo *Dj*, tocas la batería a lo *Ringo Star*. Desde luego ***Drummania*** no es un juego fácil para jugar con sólo una mano, ya que en ocasiones te pide dar en dos sitios a la vez. Pues este chico del vídeo lo consigue, y además de no fallar ninguna nota por medio, saca un ranking "*S*" en una de las canciones rápidas y difíciles de terminar con dos manos (o tal vez aunque fueran tres). Uno de sus secretos está en la forma de coger el palo, para dar en dos sitios a la vez. La canción se titula "***Helpless***".

Comentarios "*Super Players*" por Silvercat (*silvercat@megamultimedia.com*)

Super Mario Bross 3 - Fase 1/1 en sólo 6 segundos



Sí, se trata de *Super Play* del ya nostálgico juego de **NES**, el ***Super Mario Bross 3***. Curioso, ¿Verdad? Pues es un vídeo bien cortito, ya que como podéis imaginar por el título se acaba la primera pantalla en 6 segundos del juego, unos 14 segundos en tiempo real. La forma en que el jugador aprovecha la posición de los enemigos para aumentar su salto y la velocidad es absolutamente increíble. ¿Qué tal si lo intentáis vosotros también? ¿Difícil? Claro, es un *Super Play*.

Beatmania IIDX 6th style - Era nostalmix Another Random Fullcombo (dj AGO-9)



Si en el mes pasado os dejó flipados el vídeo de ***B4U***, esto puede ser el remate. A diferencia de ***B4U***, el jugador no intenta acabarse el tema con una mano, peor aun, en *random* y nivel *another*, un nivel de dificultad que al ver la pantalla os parecerá que llueve algo. A los 20 segundos comienza el calentamiento, al minuto comienza a gotear y al minuto con 20 empezará la tormenta. A todo esto, no falla ni una sola nota (lo que se llama un *Full Combo*). Un vídeo que podía haber sido el video del mes, si no hubiera sido por el siguiente *Super Play*...

Una partidita al Tetris... (con la pantalla del jugador)

Seguramente alguna vez en vuestra vida habréis jugado o por lo menos visto este juego. ***Tetris*** es un *arcade* del que salieron millones de versiones diferentes de la mano de muchísimas compañías diferentes, con sistemas u opciones distintas que ampliaban la diversión del juego. Este ***Tetris*** que veremos en el vídeo es una versión llamada ***The Grand Master*** (desarrollado por **Arika**), en un modo llamado *Death Mode*. El motivo por el que este modo se llama así lo sabréis nada más comenzar la partida en el vídeo. Es difícil creer que exista un nivel así. Os parecerá que esta trucado. Pues no. Es así el juego. Según el comentario de un jugador oficial en una revista japonesa, la velocidad de este juego hasta los niveles 500 a 1000 es una velocidad que les hace bostezar del aburrimiento. Imaginaos a los jugadores que participan en los torneos de este juego. Asqueroso, ¿verdad?



Todos los vídeos están hechos por aficionados, salvo el de *Tetris*, que es oficial de la compañía Arika.

AMSTRAD CPC

Sin duda alguna, el Amstrad CPC fue uno de los ordenadores de 8 bits más extendidos de su tiempo. Con un catálogo de juegos casi a la altura del sin par Spectrum y con una calidad gráfica realmente notable, los CPC armaron mucho ruido en la industria del software lúdico.

Caracteristicas del hadware

CPC 664_1

Todo hay que decirlo, en la mayoría de las ocasiones, si un juego salía para varios de los sistemas de 8 bits a la vez, la versión para *CPC* solía ser la que llevaba ventaja en el tema gráfico. El por qué de ello reside en su chip gráfico, un *Motorola CRTC 6845*,que junto con el *Gate Array* era el responsable de generar la señal de vídeo con sus tres modos de visualización:

Modo 0: 160x200 pixels con 16 colores simultáneos más los bordes
Modo 1: 320x200 pixels con 4 colores a la vez más los bordes
Modo 2: 640x200 pixels con 2 colores más los bordes

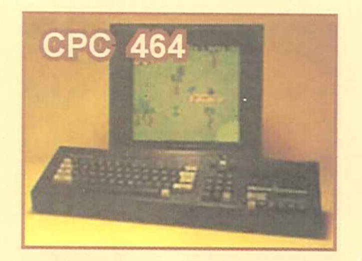
Está claro que el *CRTC* era con diferencia el chip de vídeo más sofisticado de los existentes en los ordenadores de 8 bits. Llama la atención el que *Amstrad* no se pronunciase nunca sobre todas las posibilidades reales que un *CPC* podía conseguir, sobre todo con respecto al mencionado chip gráfico. Por ejemplo, es perfectamente posible llegar a resoluciones de hasta 768x280 con los 27 colores disponibles; permite aplicar efectos de *split screen* y *raster;* se puede usar *overscan*, pudiéndose usar diferentes modos de vídeo en una misma pantalla, con lo cual se puede usar perfectamente la alta resolución del modo 2 con la variedad de colores del mode 0... en fin, tecnicismos que otros sistemas no podrían ver ni en sueños.

Por lo demás, el chip de sonido era un *AY-3-8192*, fabricado por *General Instruments*. Este chip era idéntico a los usados por *Spectrum*, *MSX* o incluso *Atari ST*, con su generador de ruido y sus tres canales independientes. Y claro... todo esto ¿quién lo gobernaba? Pues ni más ni menos que el omnipresente *Z80A* corriendo a 4 Mhz... ¿qué hubiese sido el mundo de los videojuegos sin este microprocesador?

En enero de 1983, *Alan Sugar*, presidente de la compañía **Amstrad**, tenía la intención de crear un ordenador competente y hacerse un hueco en el cada vez más movidito mercado de las computadoras. Así pues, y en vista de que en la empresa no existía el personal adecuado para fabricar este tipo de máquinas, contrató a un grupo de personas para que creasen el prototipo de ordenador tenían intención de fabricar. Es resultado fue un equipo informático a todas luces nefasto, acabando todo con la "deserción" del equipo que trabajó en él. Pero el señor *Sugar* no se dio por vencido, motivándose más aún para llevara a cabo su proyecto.

En Agosto del mismo año se contrató a otro equipo de ingenieros y desarrolladores informáticos. Finalmente,


CPC 6128



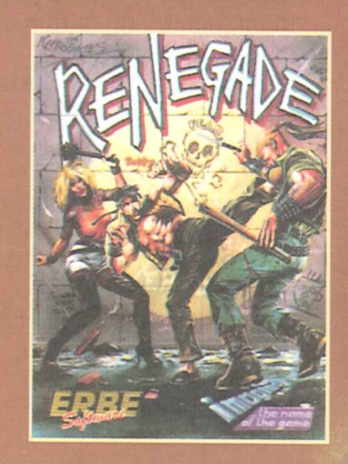


Arnold, como se conocía en un principio, se empezó a construir en masa a finales de enero de 1984. Compitiendo codo a codo con sus rivales más directos, léase **Spectrum**, **Commodore 64** y el japonés **MSX**, el **Amstrad CPC 464** revolucionó gran parte del mercado informático gracias a particularidades como su unidad de cassette incorporada, su elegante y llamativo diseño o la calidad de sus juegos, caracterizándose éstos por un brillante uso del color.

¿Y LOS JUEGOS?

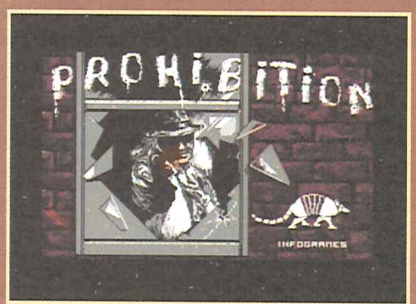
Haberlos haylos... ¡y muchos! La calidad que imperaba en un gran porcentaje de los títulos aparecidos para el **Amstrad CPC** tenía siempre su punto fuerte en sus coloridos gráficos... aunque todo hay que decirlo, muchos usuarios preferían prescindir de tanto color a favor de una mayor resolución, son lo que los juegos que trabajaban en el modo 1 de gráficos también eran muy bienvenidos.

En el resto de apartados, siempre nos encontrábamos con versiones muy similares a las existentes para los **Sinclair Spectrum**.



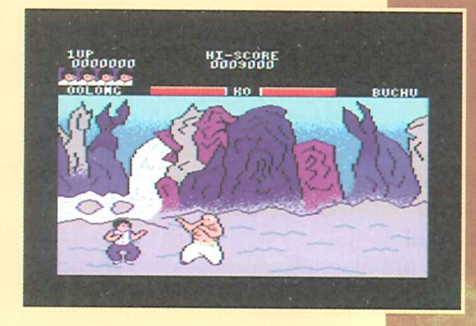
La mayoría de las compañías europeas se volcaron en producir para este ordenador. **Ocean**, **Gremlin**, **Dinamic**... todas ellas dotaban a sus programas de color en sus conversiones a **CPC**. Otras como **Infogrames**, **Microids** o **Loriciels** centraban gran parte de la exclusividad de sus juegos en la máquina de **Amstrad**, con el consiguiente máximo aprovechamiento de ella. El resultado de todos estos míticos nombres se transformaban en horas y horas de diversión frente a nuestros ya clásicos monitores *CTM 644* (a todo color) o *GT65* (con el clásico fósforo verde).

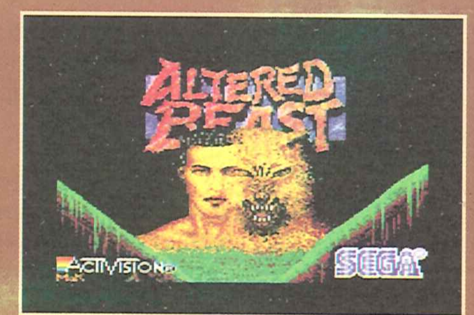
Nombres como ***Target Renegade***, *Barbarian* o ***La Abadía del Crimen*** suenan bien alto en los recuerdos de los usuarios de **CPC**. Títulos como estos que volverán a sonar en los ordenadores de hoy en día, gracias a esas maravillas binarias llamadas emuladores.













EMULANDO...

La mayoría de los emus existentes han alcanzado un grado bastante alto de fidelidad con respecto a la máquina original. De hecho, tal y como están realizados, y usando el sistema operativo del *CPC* tal y como aparecía en la máquina original, pueden resultar un excelente elemento para aprender a programar con el más que flexible *Locomotive Basic* del ordenador. Pero yendo a lo que nos interesa, o sea, a los videojuegos, tenemos varios emuladores especialmente recomendables debido a su perfecta funcionabilidad y sencillez de manejo.

Para empezar, os voy a hablar un poco del para mí mejor emulador de *Amstrad CPC*: ***Caprice32*** para *Windows* (anteriormente también para *MS-DOS*). Es perfecto para ejecutar todo tipo de programas, incluso aquellos que hacen uso de ciertas funciones especiales del *CRT* gráfico del *CPC*. Las utilidades, demos y juegos corren con total perfección, tanto en aspectos sonoros como gráficos, siendo estos últimos incluso mejorados por un sutil efecto de suavizado.

Y para cargar el software, en internet mayoritariamente disponible en formato disco, insertamos el fichero mediante la opción pertinente, tecleamos en el ***BASIC*** la instrucción ***CAT*** para ver el directorio y escribimos ***RUN"nombrefichero.BAS"*** para comenzar... Fácil, ¿no? Pues podéis encontrarlo en *www.classicgaming.com/caprice*.

Imagen perteneciente a la web www.classicgaming.com donde podéis encontrar el emulador de Amstrad CPC "Caprice32".

Igual de competente es el ***WinApe32*** (*<http://winape.emuunlim.com/>*) también para *Windows*, que con prácticamente las mismas funciones y capacidades del ***Caprice*** lleva de serie la emulación de la serie ***Plus*** de los *CPC*, incluso manteniendo en la rom el estupendo ***Burning Rubber*** de **Ocean**. Otro que tampoco le va a la zaga es el correcto ***Arnold*** (<http://arnold.emuunlim.com/>), que expande sus redes binarias de la emulación a *MS-DOS, Windows, MacOs, Linux* e incluso en *Java*. Tan útil y sencillo como los programas anteriormente mencionados.

Dejo para el final otros emuladores que del mismo modo cumplen su función de forma magistral.

Así pues, para revivir los tiempos del *Amstrad CPC* también tenemos al estupendo ***Arnimedes***, el útil ***CPCE*** para *DOS*, otro para *Linux* de nombre ***XCPC***, el ya añejo ***CPCEMU***... en fin, que son todos los que están pero no están todos lo que son. Eso sí, todos ellos recrean magnamente una estupenda máquina de juegos que a muchos de los que seguimos en el mundillo (y que ya somos maduritos) ha dado muy, muy buenos tiempos. Hay que darle gracias a *Amstrad* por su labor informática en la época de los 8 bits, sin duda alguna.







Por cierto... ¿sabéis que *Amstrad* ha sacado un curioso y moderno aparato de teléfono que permite jugar, previo pago, a ciertos juegos de *Spectrum*? ^_~

Spidey
spidey@mericonsolas.com

Logos



Tonos

54217	Las ketchup	Asereje
54222	David Bisbal	Ave maria
54206	Chayanne	Torero
54213	David Civera	Que la detengan
53221	Barthez	Infected
51005	Cine	El exorcista
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
68014	Himno	Hala madrid
51000	Cine	Star wars darth vader
53238	Luna park	Space melodie
62023	Tv	Simpsons
62027	Tv	Fraggle rock
68002	Himno	Cant del barça
51027	Cine	Mission impossible
54209	David Bisbal	Corazon latino
55011	Himno	Himno de España
51003	Cine	El bueno el feo y el malo
51003	Himno	Himno de la Legion
51021	Cine	la pantera rosa

- Elige el logo o tono que quieras
- Llama a la línea de pedido **906 294 330**
- Sigue las instrucciones y Tu logo o tono se enviará de inmediato.

Móviles compatibles

NOKIA : Logos 3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5130, 5146, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702 / Tonos : los mismos menos 5110, 5130, 5146 - SIEMENS logos y tonos : S45, ME45, SL45i, SL42 - ALCATEL : Logos y tonos 310, 311, 511 - ERICSSON : logos y tonos T20e, T29, T39, R520, T65, T68 - MOTOROLA : tonos v50, v51, v66, v100, v101, v2288, v8088, Timeport 250, Timeport 260, Accompli A008 - SAMSUNG : tonos R210, R200 - TRIUM : tonos Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura

Chat



"¿Quieres conocer gente de tu ciudad?
Manda un mensaje al **5757** con **GTYPE** la palabra

Premios directos

GANA miles de euros en premios!

Envía la palabra **GAMET** al **5757** y trata de llegar al número ganador

si llegas al nº 10000 un **Lector portátil MP3/CD**

si llegas al nº 25000 un **Reproductor DVD**

si llegas al nº 50000 una **Consola XBOX**

y además puedes ganar el cd de Rosa cada 2000 nº.

BONUS: 1000 Euros para el que más nª obtenga.

Si te sale un número terminado en 7 entras en el sorteo de una fantástica mini cadena

Pon tu cara en tu móvil



Verás que es muy sencillo.
El único requisito : que tengas la foto que quieres enviar en formato digital (.gif o .jpg) en tu PC.

entra ya en :
www.sucaramovil.com

Bases del concurso ante notario

HUMOUR FROM MIDGARD

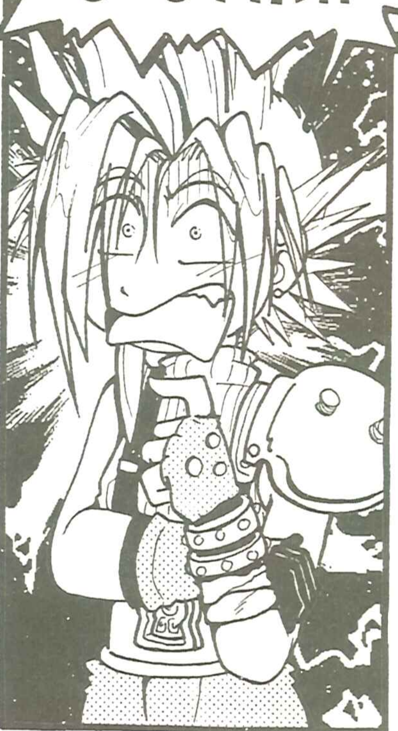
FINAL FANTASY VII









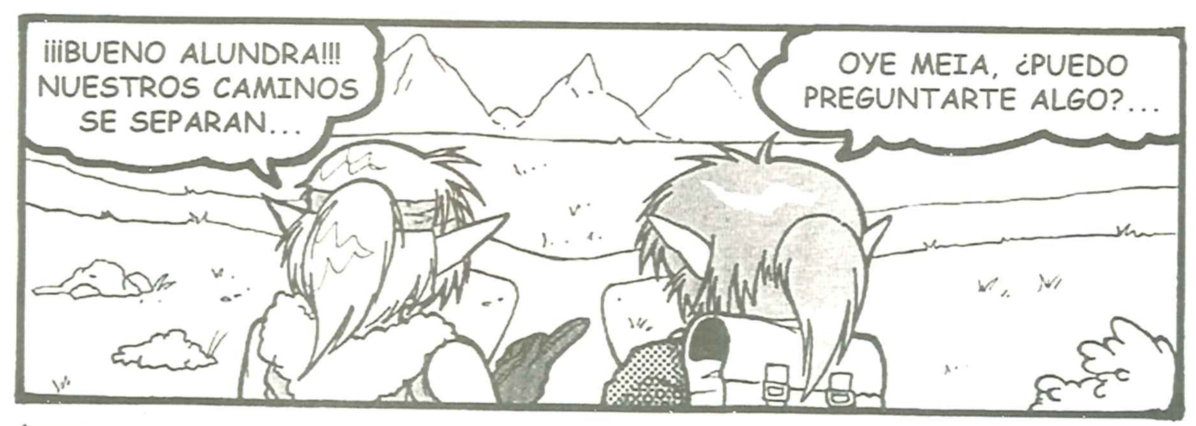




DIBUJO: LAURA PEREZ — GUION: PANIAGUA

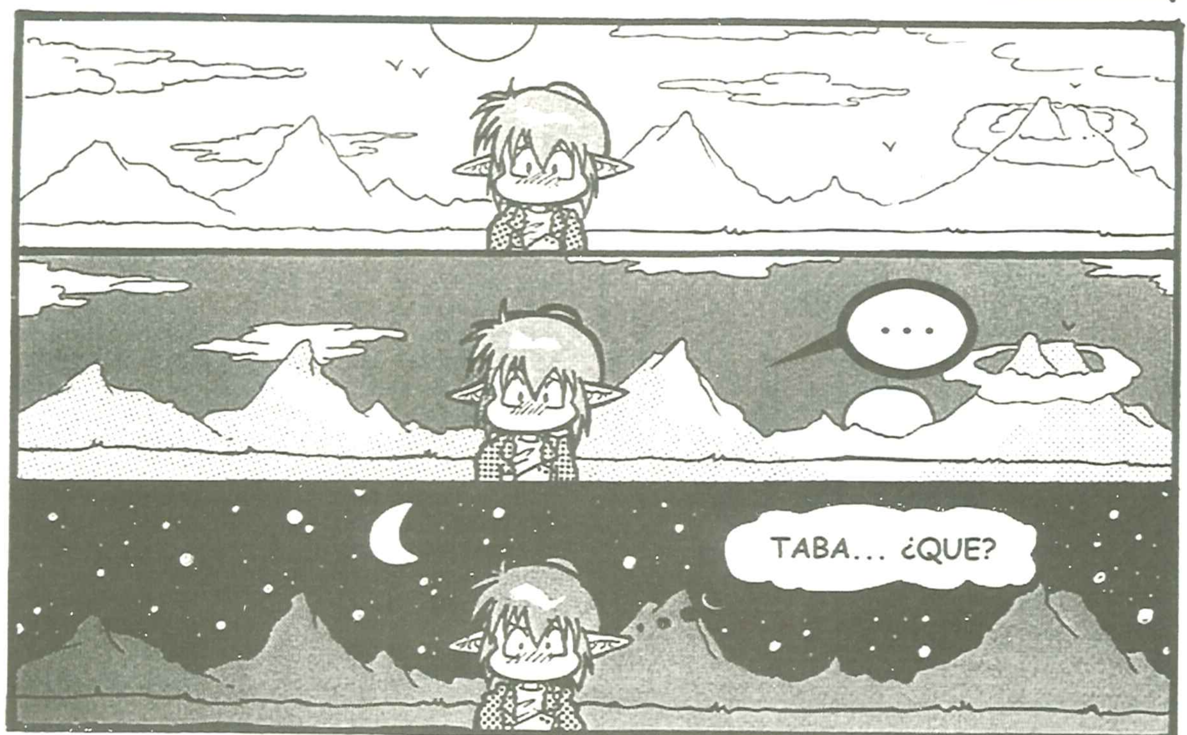
HUMOUR FROM INOA; ALUNDRA

GUION: Paniagua & DIBUJO: Laura Perez









FRIKILANDIA

EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

Bienvenidos una vez más a vuestro correo favorito. En este número, como podéis observar, volvemos a contar con tan sólo 2 páginas, ya que de nuevo la cantidad de artículos nos imposibilita ofrecer un número mayor (hay quienes sólo ponen 2 páginas y las rellenan escribiendo también lo que decís, algo que se obvia en las respuestas y sólo sirve para rellenar espacio). Vamos allá.

Juan Rafael Pérez (de Manuel, Valencia) me pide que metamos una sección de música japonesa en la revista, pero lo cierto es que no se trata de una sección que vaya a atraer a la mayoría de los lectores. Sería más posible quizá en ***Anitype***, pero aquí... ¿Dices que te has bajado el ***Mugen*** y no funciona en tu **PC**? Por lo pronto deberías dejarme claro si los que nosotros ponemos en los *CD*s te funcionan, porque si fuese así habría que repasar las propiedades del juego vacío original. Dimelo para la próxima carta que escribas. Respecto a cuándo saldrán a la venta los *OVA*s de *anime* del ***Street Fighter Zero***... nadie tiene intención por ahora de editarlas. Ojalá salgan no dentro de demasiado (pese a que a la mayoría de nosotros nos impactaron sólo unas cuantas escenas y el resto nos dejó totalmente decepcionados). La película que dices de ***Tekken***... ¿Es la que se anunció como un proyecto de film de imagen real? Si es así, no hay nada confirmado al respecto (ni siquiera de que realmente se vaya a hacer). Si te refieres al *anime*, no es una película, sino 2 *OVA*s con un dibujo un tanto raro pero que al menos siguen mínimamente la trama. Fueron editados únicamente junto a 2 números de la revista ***Hobby Consolas*** y, si no me equivoco, la licencia para distribuir este *anime* en España la tiene **Selecta Visión**, aunque no creo que la vayan a lanzar por ahora (el producto no pareció convencer al público). Aquí dejo tus 2 *e-mails* por si alguien quiere ponerse en contacto contigo:

uncknown@hotmail.com
kollonut@eresmas.com



Dibujo de Marisol Rico Herrero (Castalla, Alicante)

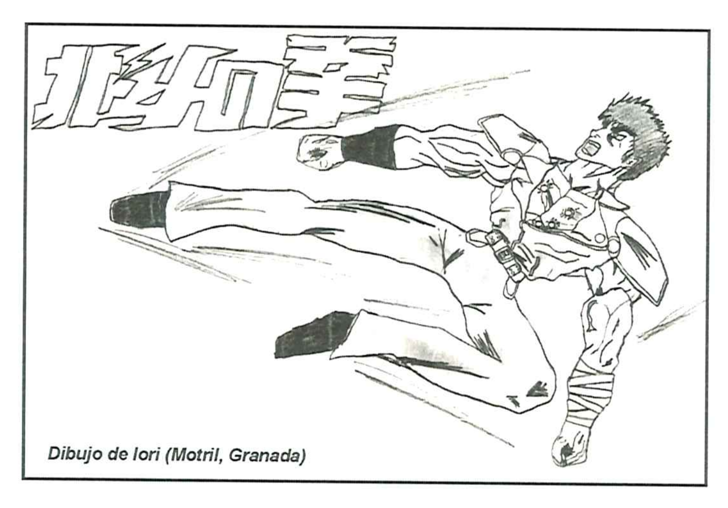

Dibujo de China García (Albacete)

Marisol Rico (de Castalla, Alicante) dice que le encantan las tiras cómicas que publicamos... así que creo que este mes se quedará un poquillo chafada, porque no hemos podido meter ninguna. No te preocupes, porque en los próximos números volverán a estar con nosotros. ¿Qué te parecen los *mangas* de *Laura* y *Paniagua*? Los de las páginas anteriores al correo... Seguro que te gustan ^_^. El especial de ***KOF*** que tanto pedís... ya veremos. Tened en cuenta que salimos solamente cada 2 meses, y si hacemos especiales dejaríamos

noticias y juegos durante 4 meses... es mucho tiempo. En cuanto podamos volver a nuestra regularidad mensual prepararemos los ansiados números extra. El ***KOF-Ex Neoblood*** es muy posible que salga a la venta en nuestro país, aunque dudo que venga con la consola. De todos modos ya te aviso que les salió un poquito... cutre. Tiene muy buenos gráficos, pero los personajes son muy torpes y caen de sopetón al recibir ataques. También hay fallos como que un *power wave* para un *haoh-ken*... Tiene una programación bastante mediocre. **El *KOF On-line*** de momento no va a salir de Corea (no hay ningún anuncio oficial que diga lo contrario), pero nunca se sabe, y no es un mal proyecto para dejarlo únicamente en su país de origen. Si finalmente sale en Japón, rezaremos porque llegue a nuestras fronteras (cosa chunga cuando ni salen los ***KOF***s de lucha). Aquí van las direcciones tuya y de tu primo para que os escriban lectores:

Marisol Rico Herrero
c./ Juan XXII, 40. 2º Izqda.
03420 Castalla (Alicante)

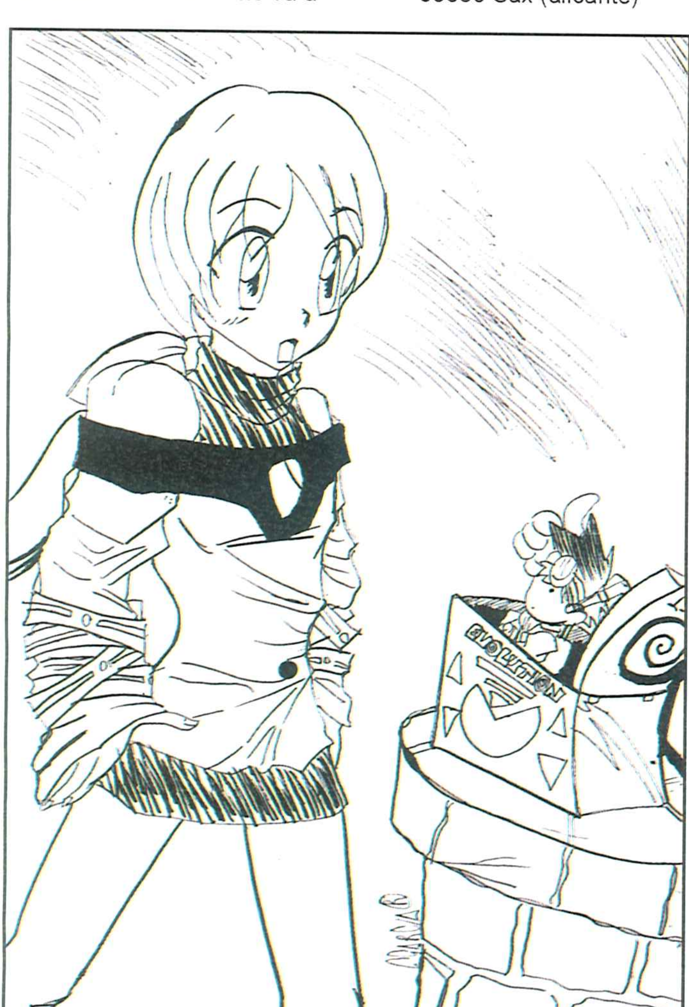
Miguel Herrero Herrero
c./ Jaime I, 32. 4º Izqda.
03630 Sax (alicante)

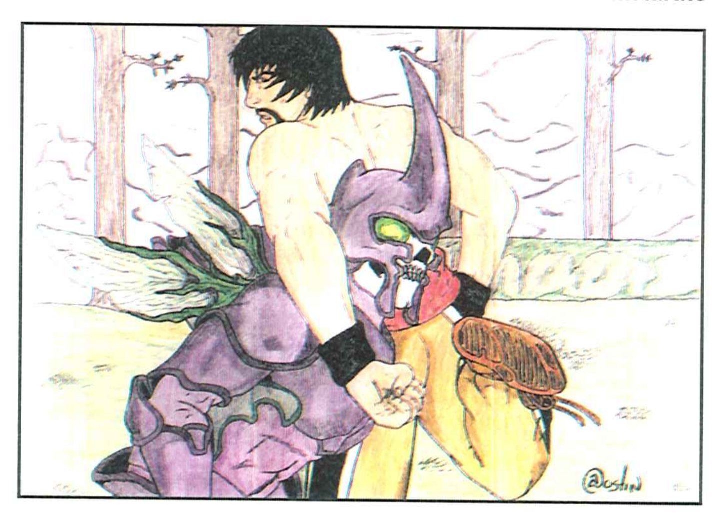


Dibujo de Iori (Motril, Granada)

Antonio Macias "Lord Krauser" (de Barcelona) me pregunta por los nuevos títulos que se esperan de **SNK** y para la consola **Neo·Geo**. Pues bien, **Playmore** (el nombre de la nueva **SNK**) ha lanzado el ***KOF2000*** para **Dreamcast**, ha anunciado oficialmente que también para esta consola lanzarán el ***2001*** y que el 24 de Agosto se empieza a jugar a la versión *beta* del ***KOF2002*** en el edificio *Neo·Geo Land* de Osaka. Esta última entrega del ***KOF*** saldrá a la venta en versión casera *rom* (como siempre). ***KOF2000*** y ***2001*** también saldrán para **PS2** y para GameBoy Advance van a lanzar un juego exclusivo: ***Metal Slug Survival Mission***. Por lo demás, anunciados están los nuevos *arcades* de **MVS**: "***Shin Gouketsuji Ichizoku***" (***New Power Instinct***) y **SNK Vs Capcom**. Sobre este ultimo, antes de que me preguntéis todos, puedo deciros que será un juego con personajes de ambas compañías programado por **Playmore**, pero no se sabe si será de lucha o no (todos esperamos que sea así para que de una santa vez los personajes de **SNK** salgan con su auténtico poder a los rings de **Capcom**...). ¿No creéis que sería justo?

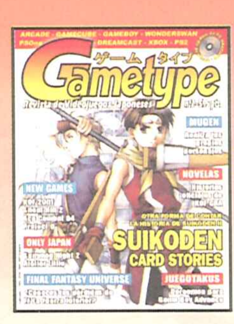
Mr.Karate


Dibujo de China García (Albacete)


Dibujo de Juan Rafael Pérez Martínez (Valencia)

SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES SUSCRIPCIONES



















¡QUE NO TE FALTE NINGÚN NÚMERO DE TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA! ¡SUSCRÍBETE AHORA!

¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Noviembre del 2002. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Apellidos ______ Nombre ______

Dirección ______

Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______

Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______

Números atrasados: ______

Aviso a suscriptores:

Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

Firma (obligatorio)

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casilla correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero és MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.



漫画情報誌
アニメ、
アニタイプ
Anitype
MANGAZINE
¡¡QUE NO TE TOMEN POR FRIKI!!
· LOS ARTÍCULOS MEJOR DOCUMENTADOS
· LA INFORMACIÓN JAPONESA MÁS ACTUALIZADA
· LOS MAYORES CONCURSOS
...Y TODO ESTO CON EL MEJOR PRECIO DEL MERCADO EN REVISTAS SOBRE MANGANIME Y UN CD-ROM PARA PC CON TODO LO QUE LA ANIMACIÓN JAPONESA OFRECE
AHORA
CADA 2 MESES CON 100 PÁGINAS EN LAS QUE SE INCLUYE MANGA JAPONÉS POR TAN SÓLO 5€